# MAGIA i MIECZ

INDEKS 322954

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

6,50 zł

9'99

Golemy
Golemy
Golemy

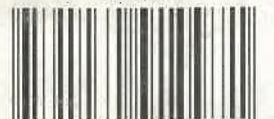
FANTASTYCZNA ROZKŁADÓWKA

Co nieco o GWIEZDNYCH WOJNACH

znów o elfach

Wywiad z Tomaszem Kołodziejczakiem

ISSN 1230-9109








Nie pamiętam, jaki to był dzień tygodnia; nie znam daty ani pory roku. W moich wspomnieniach wciąż jednak są żywe te niezwykłe wydarzenia. Jestem wśród tłumu ludzi. Stoją jeden za drugim, czasem obok siebie. Kolejka zajmuje niemal cały placyk, wijąc się po schodach i sięgając pod drzwi. Rozglądam się ciekawie, jednocześnie pilnując, by nie odsunąć się zbytnio od rodziny – brata, matki i ojca. Słucham zlewających się ze sobą rozmów, wyłapując pojedyncze zdania, których w większości nie rozumiem.

– Podobno to nowa jakość... I tyle efektów... A ten to nawet...

Spoglądam na wielki plakat, wiszący ponad wejściem. Ktoś namalował na nim dwie postaci – srebrną, humanoidalną, wielkości człowieka; i mniejszą, przypominającą kosz na śmieci na kółkach. Przywoływany przez matkę wracam do kolejki, która jeszcze przez kilka godzin cierpliwie czeka na otwarcie kas.

W końcu, nie wiem po jakim czasie, wchodzimy na salę. Nie umiem jeszcze szybko czytać, siadam więc mamie na kolanach. Tą ceremonię mamy już obcykaną. Tylko ludzie po bokach będą się jak zwykle denerwować. Wreszcie zaczyna się – światła gasną, ekran rozświetlają gwiazdy, a potem pojawiają się napisy...

Z pierwszego seansu niewiele pamiętam. Pozostały raczej wrażenia, niż czyste, ostre wspomnienia. Rodzice opowiadali mi, że bałem się „czarnego robota" i wiedziałem, kiedy się zbliża, słysząc jego oddech. Nienawidziłem też „białych robotów", które porwały księżniczkę i z którymi walczył Luke. Chyba jednak zostałem skrzywiony na całe życie, bo potem słynną trylogię widziałem po wielokroć, raz kochając część pierwszą, raz ostatnią, a teraz – środkową. Nie tylko zresztą ja stałem się wielkim miłośnikiem *Gwiezdnych Wojen*. Na wręczeniu pucharu mistrzów świata w piłce nożnej z głośników na Stade de France popłynęła muzyka Johna Williamsa. Co tu dużo mówić: trylogia stała się elementem naszej kultury i od tego nie uciekniemy.

A teraz, po ponad dwudziestu latach, mamy okazję raz jeszcze przenieść się w świat stworzony przez George'a Lucasa. I to nie oglądając po raz setny filmy, które większość zna na pamięć. Nie, tym razem czeka nas nowa uczta – *Mroczne widmo*. Wiem, że nie będzie to wielki obraz; gra aktorska nie rzuci na kolana; krytycy jak zwykle nie zostawią suchej nitki (tak zresztą było w Stanach). Ale i tak będę na tym filmie wielokrotnie. Pewnie większość z Was też.

Mam nadzieję, że z tego seansu pozostaną równie żywe i niezwykłe wspomnienia, jak z mojego pierwszego spotkania z *Gwiezdnymi*. Do kina Moskwa niestety już nie pójdę (bo je zburzyli); z bratem i matką pewnie też nie będę miał okazji obejrzeć tego filmu; i magia pewnie już nie będzie ta. Ale i tak – a może przede wszystkim – BĘDĄ TO *GWIEZDNE WOJNY*!

Wybaczcie, proszę, tą osobistą wycieczkę w przeszłość. Powinienem może w pierwszym wstępniaku przedstawić wizję pisma, opowiedzieć kto nowy, kto stary, co i jak, gdzie i kiedy... Cóż, redaktorzy się zmieniają, trylogia jest wieczna – będzie jeszcze okazja napisać o **Magii**, a następna część *Gwiezdnych* dopiero za kilka lat. Ponadto jeśli chodzi o wygląd redakcji i jej pracę nic jeszcze nie jest pewne. Tak, tak. Nic...

*T. Kreczmar*

PS. Tak, też byłem przerażony przerażającym wyglądem numeru wakacyjnego. Co my na to poradzimy, że nowa drukarnia nie spełniła naszych oczekiwań?

PPS. Pewne zmiany w **MiMie** już nastąpiły. Ufam, że przypadły Wam do gustu. Liczę na opinie. I do zobaczenia za miesiąc.



PLAKATY! PLAKATY! PLAKATY!

Nareszcie...



„A jakbym miał powiedzieć, co robię przede wszystkim – chyba piszę książki".

Gwiazda numeru: Tomasz Kołodziejczak
Wywiad str.6



*Tak, gdybyś nie wiedział, przyjacielu, każde miasto ma swego ducha...*

„Miejskie legendy" Michała Studniarka
str.64



8-10 lipca, Ołomuniec, Gamecon '99. Wiesz o co chodzi?

Jeszcze ciepłe sprawozdanie z konwentu w Czechach
na stronie 43.



Superprodukcja kina europejskiego zmiażdżona stalowym walcem krytyki JeRzego.

Czytaj strona 34



**Hasło numeru:**
Podaj Miszkurce, podaj Miszkurce! No dobra, ja mu podam (Maciej Kocuj ustalający strategię drużyny przeciwnej).



# 9 (69) / 1999




**WYDAWCA:**
Wydawnictwo MAG
Jacek Rodek (prezes)
jrodek@mag.com.pl
Darosław J. Toruń (red. nacz.wydawnictwa)
darek@mag.com.pl

**REDAGUJE ZESPÓŁ:**
Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)
krzaku@mag.com.pl
Miłosz Brzeziński (z-ca red. nacz., *Zew Cthulhu*)
grabarz@rpg.pl
Artur Szrejter (sekretarz redakcji)
artur@mag.com.pl
Tomasz Andruszkiewicz (*Świat Mroku*)
tommandr@pfi.com.pl
Maciej Jurewicz (*Dzikie Pola*)
mag@mag.com.pl
Maciej Kocuj (*Almanach, Kraina Goblinów*)
maciek@mag.com.pl
Andrzej Miszkurka (*Earthdawn*)
kurz@mag.com.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Maciej Nowak-Kreyer (*Warhammer*)
mag@mag.com.pl
Rafał Nowocień (*Kryształy Czasu*)
yossa@mag.com.pl
Jerzy Rzymowski (dział łączności)
mag@mag.com.pl
Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg.pl

**OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:**
Hubert Czajkowski, Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał, Robert Siniakiewicz

**KOREKTA:**
Good Football

**STALE WSPÓŁPRACUJĄ:**
Grzegorz Bogusz, Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak, Marcin Mortka, Robert Siniakiewicz (człowiek do specjalnych poruczeń)

**SKŁAD I ŁAMANIE WŁASNE**

**DRUK:**
Elanders Polska – Biuro Handlowe
ul. Szpitalna 6, 00-031 Warszawa
tel. 625-18-00, fax. 627-76-65

**ADRES REDAKCJI:**
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-45-45, 642-82-85
e-mail: mag@mag.com.pl
http://www.mag.com.pl




**ILUSTRACJA NA OKŁADCE:**
Dark Maul

# LISTY

Zmiany, zmiany, zmiany. Jeszcze nie zdążyłem Wam przedstawić wszystkich, jakie nastąpiły za panowania rednacza Yossy, a już mamy nowego szefa. Nie jest to jednak miejsce na opisywanie zmian, ale na Wasze listy. Tak więc, lećmy.

*Piszę do Was, ponieważ bardzo mnie wkurzają pewne sprawy, a żeby pokazać jakie, porównam was do pewnego pisma komputerowego, a mianowicie do „Secret Service", a więc:*

*– SS wychodzi zawsze pierwszego każdego miesiąca, a wy między piętnastym, a dwudziestym.*

*– Objętość SS wynosi minimum 110 stron, a wasza maksimum 80.*

*– Strony SS są kolorowe, z gładkiego papieru i jest pełno zdjęć, a u was zwykłe i tylko niektóre kolorowe z fajnym tłem.*

*– SS kosztuje 5,90 zł a wy 6,50 zł. Acha: oni dają plakaty za darmo, a wy za 1 zł.*

*No to na tyle uwag. Teraz słowo pochwały, szczególnie dla Miłosza i Maćka Kocuja. Tak trzymać chłopaki. A ogółem „Magia i Miecz" jest super (poza tymi paroma uwagami).*

***Yelgo***

Do różnic między „Secret Service" a „Magią i Mieczem" pozwolę sobie dorzucić jeszcze jedną, dosyć podstawową: SS ma **145 000** egzemplarzy nakładu, a MiM – **15 000** egzemplarzy. Dlatego właśnie oni mogą sobie pozwolić na niższą cenę, większą objętość, pełen kolor, itp., a my musimy liczyć się każdym groszem. Rynek RPG jest znacznie mniejszy od rynku gier komputerowych (na zdrowy rozsądek: ile osób gra w RPG, a ile na komputerach, prawda?) i dopóki nie stanie się jakiś cud i nic się nagle nie zmieni na lepsze, przyjdzie nam dalej borykać się z finansowymi przeciwnościami losu, które dawno już zjadły naszą konkurencję. Od Was zależy, czy podzielimy jej los. Tak wygląda brutalna rzeczywistość rynkowa. *(Kolejna różnica, to zainteresowanie reklamodawców, których w naszym światku jest niewielu, ale w komputerowym, od zatrzęsienia – przyp. red.).*

Natomiast co do terminu ukazywania się MiM-a, muszę zaprotestować: nasze pismo trafia na półki ok. siódmego każdego miesiąca. Jeżeli dostajecie je później, wina leży po stronie dystrybutora.

A teraz trochę innych spraw.

*Nie wiem, czy się nie mylę, ale w Polsce **rządzą** głównie **beznadziejne** systemy. I wcale nie mam na myśli ich jakości. Spójrzmy: **Zew Cthulhu** – Gwiazdy i tak kiedyś będą w Porządku, więc my, nędzne ludziki, jesteśmy zgubieni niezależnie od działań Badaczy. **Wilkołak/Wampir** – Apokalipsa/Gehenna; nieuniknione zakończenie, brak nadziei na ratunek, ucieczkę, zbawienie. **Warhammer** – Chaos jest wszędzie, a będzie go jeszcze więcej, Imperium w rozkładzie...*

*Na szczęście mamy **Earthdawna**, **Dzikie Pola** i... (czekam na podpowiedź) systemy **pozytywne**, w których świat nie stoi na krawędzi, a jeśli nawet, to zmierza w dobrym kierunku. Nie chcę oczywiście negować możliwości uratowania rzeczywistości np. w **Zewie Cthulhu** czy **WFRP**, ale... czy miałoby to sens? Z czym mieliby walczyć bohaterowie po eliminacji ostatniego mitostwora? Z łupieżem i próchnicą? Oczywiście zawsze znajdzie się ktoś, komu można dokopać, ale przecież nie o to chodzi! To tak, jak gdyby Ripley wykończyła wszystkie <Alieny> w pierwszej części, a potem zmagała się ze zmarszczkami i zbuntowanym mikserem. Bohaterowie prowadzą więc walkę bez możliwości zwycięstwa ostatecznego i ciągle udowadniają, że ludzie nie poddają się nawet w beznadziejnej rzeczywistości. Zapachniało Camus, Sartrem, Kierkegaardem i Heideggerem...*

***Vesper***

Vesper poczynił ciekawe spostrzeżenie na temat wizji światów w grach RPG. Czy jednak jest ona rzeczywiście tak pozbawiona nadziei? Może właśnie to nadzieja pozwala bohaterom walczyć z wszechogarniającym złem; nadzieja, że przyszłość tworzy się na naszych oczach i zawsze mamy wpływ na jej kształt; nadzieja, że nic nie jest z góry przesądzone, jak chcieliby nam wmówić ci, którzy wbrew nam zmieniają świat na gorsze. Ci, którzy przekonują nas, że świata nie da się zmienić, sami robią to nieustannie – pozbawiając nas nadziei, chcą nam wytrącić z rąk potężną broń, która daje siły i motywację do bohaterstwa. I myślę, że nie odnosi się to tylko do światów gier. Również tu i teraz, w naszym własnym świecie, nie wolno się nam poddawać.

Ciekaw jestem, co Wy o tym sądzicie?

A oto głos, który może dać nam temat do ciekawej dyskusji:

*(...) Kiedy pewnego razu w szkole, na przerwie, jak gdyby nigdy nic siedzę sobie i czytam wspaniałą książkę Philipa Dicka „Człowiek z Wysokiego Zamku", nagle podchodzi do mnie znajomy i zwraca się z pytaniem: „Co ty znowu czytasz?". Niechętnie przerywając, pokazałem mu okładkę na co on odparł: „Poczytałbyś lepiej coś poważniejszego. Przecież takie książki nic nie wnoszą". Oburzyło mnie to niezmiernie, ponieważ ceniłem sobie zdanie mojego kolegi, który skądinąd przejawiał ogromne zainteresowanie filozofią, a tej przecież w „Człowieku..." trochę jednak jest. Mój przyjaciel polecił mi parę ciekawych tytułów oraz jego zdaniem najlepszą książkę na świecie, a mianowicie Biblię. Cóż, zgadzam się z nim całkowicie, że Biblię można czytać bez końca, za każdym razem odkrywając w niej coś nowego, sam bowiem przeczytałem ją kilka razy, ale nie znaczy to, że życie należy spędzać na czytaniu Pisma Świętego i książek filozoficznych. Sorry, zbaczam z tematu. Właściwie nie wyjaśniłem jeszcze, o co mi chodzi. A chodzi mi o niezwykle ciekawe pytanie, z którym każdy z Was nieraz się już zetknął: „Czy fantastyka rzeczywiście coś wnosi?". Na pewno wielu z Was było męczonych przez rodziców powtarzających na okrągło „Skończ wreszcie z tymi bzdurami". Czy nie mają trochę racji, czy fantastyka pozbawiona jest jakiejkolwiek przydatnej człowiekowi treści, czy jest gorsza od innych gatunków literatury? Zapraszam do dyskusji.*

***Lord Silent Water***

Zaproponowany przez Lorda Silent Water temat jest ciekawy i warto będzie poznać Wasze wypowiedzi i spostrzeżenia. Dlatego również Was zapraszam do włączenia się do nowej dyskusji. Przypominam też, że nadal aktualna jest propozycja Rackne z „Listów" 6/99, dotycząca opisów Waszych przygód z książkami i propozycji szczególnie ciekawych lektur.

Na koniec powrót do meczu „Elfy kontra krasoludy". Nowy głos w tej dyskusji może rzucić całkiem nowe światło na sprawę.

*Najsamprzód pragnę oświadczyć, iż nie moim zamiarem wszczynanie jest nowej wojny krasnoludzko-elfiej, czy jakiejkolwiek innej. Nijak wszelako biernym być nie mogę wobec jawnie rasistowskiego poglądu MiM-a na temat elfiej rasy. Bardzo lubię elfy, szczególnie te z rożna, a niestety wstrętem napawa mnie myśl o podobnej potrawce z krasnoluda. Mój szwagier co prawda uważa, że „mięcho to*

*mięcho", ale że od szczeniaka babciny bimber ciągał i mordę niejeden raz mu poparzyło, nie ufałbym jego upodobaniom kulinarnym. Walory smakowe obu ras pomijam, aby nie być posądzonym o stronniczość, lecz niekoniecznie to samo odnosi się do innych spostrzeżeń. Krasnoludy to kupa mięcha, kłaków i topór, przy czym topór wydaje się najinteligentniejszą częścią kurdupla. Nie wiem, czym to wyjaśnić, ale karły zawsze dostają na mój widok białej gorączki i, nie dostrzegając pułapek czy sideł, zawsze kończą w ten sam sposób.*

*Elfy to inna para uszu. Ze względu na inteligencję są niezwykle trudną zdobyczą. Ostrożne, podejrzliwe, nie ulegają tak gwałtownym uczuciom jak krasnoludy i dają się nabrać na zwykłe sztuczki łowców.*

*Nie będę ukrywał, że nieco obawiam się chwili, gdy elfy i krasnoludy zaczną doceniać się wzajemnie i uzupełniać w doskonałej współpracy, ale zanim do tego dojdzie, mój jakiś tam prapotomek wynajdzie napęd szybszy od myśli. Na tej optymistycznej wizji kończę, przepraszając za me wielbłędy, ale od niedawna posiadam umiejętności uczonych i całą wiedzę wtłoczoną mi do mózgu trudno jest na raz ogarnąć, a tym bardziej wykorzystać.*

*Minotaur Gniotek*

Pora zakończyć nasze spotkanie. Zapraszam za miesiąc – powinny już być pierwsze plony zaproponowanych tematów do dyskusji. Piszcie do nas!

Na pożegnanie, propozycja lektur na wrzesień: **Robert Holdstock – „Las Ożywionego Mitu"** i **Tad Williams, Nina Kiriki Hoffman – „Dziecko z miasta przeszłości"**.

Pozdrawiam

*JeRzy*

## WYNIKI ANKIETY 5/99

1. Cienie dni zamierzchłych – 4,87
2. Wyprawa na Starego Szmelca, cz. 3 – 4,36
3. Post Scriptum: Czym się różni elf? – 4,29

(4. Kraina Goblinów – 4,24)

Ostatnie miejsce:
Więzienie nocy (V) – 3,14

Ocena numeru: 3,90 (- 0,11 w porównaniu z 4/99)

**Nagroda:**

Jarosław Cieplak

## GRZEGORZ ROSIŃSKI W POLSCE!

| | |
|---|---|
| 09.10.1999 – sobota: | Ogólnopolski Konwent Twórców Komiksu, Łódź, Łódzki Ośrodek Kultury. |
| 11.10.1999 – poniedziałek: | spotkanie z czytelnikami, Warszawa, Warszawski Ośrodek Kultury. |
| 12.10.1999 – wtorek: | spotkanie z czytelnikami, Kraków, księgarnia RAR. |

(Dane orientacyjne – o dokładną godzinę spotkań proszę się dowiadywać w wymienionych miejscach pod koniec września).

Nowy album Grzegorza Rosińskiego: „Piętno wygnańców".

## IMLADRIS – III KRAKOWSKI WEEKEND Z FANTASTYKĄ u progu nowego tysiąclecia

Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki serdecznie zaprasza na II Krakowski Weekend z Fantastyką w dniach 22-24 października 1999. Tegoroczna impreza odbędzie się w konwencji *hard sf*, co nabiera szczególnego znaczenia w obliczu bliskiego już początku nowego milenium. W programie przewidujemy m.in.: interesujące prelekcje na aktualne tematy, spotkania z Waszymi ulubionymi autorami, konkursy, salę wideo, gry fabularne oraz liczne dodatkowe atrakcje. Rozgrywki i turnieje gier karcianych i bitewnych współorganizowane będą przez firmę BARD. Miejscem imprezy będzie główny gmach Akademii Górniczo-Hutniczej przy al. Mickiewicza 30 w Krakowie. Rezerwacja noclegów możliwa jest na miesiąc prze imprezą pod numerem te. (0-12) 639-76-09. Szczegółowe informacje oraz program imprezy: http://www.ggff.rpg.pl. Pytania do organizatorów: gilidia@ggff.rpg.pl.

Informacje dodatkowe: przewidywany koszt akredytacji – 16 zł/osobę; przewidywany koszt noclegu – 20 zł/noc (akademiki).

Patronat Honorowy nad imprezą obejmie Rektor AGH.

Sponsor i współorganizator: firma BARD – Centrum Gier;

Impreza organizowana jest we współpracy z 3 Targami Książki w Krakowie.



# ANKIETA

Wśród osób, które nadeślą ankietę pod adresem redakcji rozlosujemy cenne nagrody – produkty Wydawnictwa MAG

## Część pierwsza: ocena numeru

## 9'99 (69)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

| | OCENA |
|---|---|
| Wicher Południa ........................ | [ ] |
| Okiem Zewnętrznym ................ | [ ] |
| Puszka Pandory........................ | [ ] |
| Sprawa morderstwa .................. | [ ] |
| But w butonierce........................ | [ ] |
| Miłość to nie znaczy... ............. | [ ] |
| Multibox .................................... | [ ] |
| Z punktu widzenia laika ........... | [ ] |
| Wyznawcy błogosławionego... . | [ ] |
| Lochy .......................................... | [ ] |
| Ninja ........................................... | [ ] |
| Golemy........................................ | [ ] |
| Dotyk Czarnego Faraona (III) .. | [ ] |
| Ludzie na plaży ......................... | [ ] |
| Rolplayowca przewodnik ... ...... | [ ] |
| Dodatki do SW-RPG ................ | [ ] |
| Postacie z GW .......................... | [ ] |
| GW: niespodziewany fenomen . | [ ] |
| Rozjemcy .................................. | [ ] |
| Sierżant Venton ........................ | [ ] |
| Kup pan YT! .............................. | [ ] |
| Czy jesteś Jedi?.......................... | [ ] |
| Flety z kel .................................. | [ ] |
| Księgi Verdegriisa...................... | [ ] |
| Zjadacz grzechów ...................... | [ ] |
| Jesienna gawęda......................... | [ ] |
| Kowal run ................................... | [ ] |
| Wystarczy mieć duszę... ............ | [ ] |
| Miejskie legendy ....................... | [ ] |
| Obrońca ludzkości ..................... | [ ] |
| Kraina Goblinów........................ | [ ] |
| **Ocena numeru .............................** | **[ ]** |

# ANKIETA

## Część druga: **dane o Czytelniku**

Wiek.............................[ ] lat

Wykształcenie:
podstawowe..........................[ ]
średnie...............................[ ]
zawodowe............................[ ]
wyższe................................[ ]
.....................................................

Miejsce zamieszkania:
wieś....................................[ ]
miasteczko..........................[ ]
miasto................................[ ]
miasto wojewódzkie.............[ ]
.....................................................

RPG:
Gracz.................................[ ]
Mistrz Gry..........................[ ]
Ulubione systemy:
.....................................................
.....................................................
.....................................................

Średnie miesięczne wydatki na RPG
.....................................................

Czytasz „MiM"...
każdy numer......................[ ]
co 2-3 numery...................[ ]
rzadziej.............................[ ]

Twój numer „MiM" czyta
tylko ty..............................[ ]
2-3 osoby...........................[ ]
więcej osób........................[ ]

Co nowego chciałbyś ujrzeć w

MiM:
.....................................................
.....................................................
.....................................................
.....................................................
.....................................................
.....................................................
.....................................................

# OGŁOSZENIA

## OGŁOSZENIA

**Ogólnopolski Klub Fantastyki i Gier Pocztowych „Apocaliptic" zaprasza do zmierzenia się z niebezpieczeństwami Barsawii za pośrednictwem poczty!!!** Zainteresowanych prosimy o stworzenie postaci (metodą punktową, dyscypliny z podstawki, przetłumaczonych na polski dodatków oraz **MiM-a**) i przesłanie jej wraz ze znaczkiem zwrotnym (i ew. ksero dyscypliny, jeżeli nie pochodzi ona z podstawki) na adres: Apocaliptic – Earthdawn; ul. Pszczelińska 10/44; 05-840 Brwinów; tel. (022) 729-54-47 (godz. 18-23). O przyjęciu do gry zadecyduje oryginalność nadesłanych postaci. Wszelkie wykryte próby oszustwa przy tworzeniu bohatera automatycznie dyskwalifikują twórcę zbyt potężnej postaci. Przyjmujemy tylko bohaterów na kartach postaci Earthdawn. Prosimy o czytelne pismo.

Kupię okazyjnie lub wymienię na inne: Książki sf/horror, systemy RPG (szczególnie anglojęzyczne) komiksy, CCG i oryginalne gry komputerowe (strategie i CRPG). Andrzej Pałka; ul. Krzycka 16, 53-020 Wrocław; tel. 0-501-41-02-49.

MG wraz z dwójką graczy poszukują ludzi grających w ZC, MERP, M:tG, DT, BT, WZ lub inne (musisz mieć podstawkę) z powiatu Koło oraz bliższych i dalszych okolic Kłodawy. Tel. 0-601-97-63-19, prosić Grześka.

Zamienię podręcznik do Earthdawna z dodatkiem „Księga Wiedzy" na którąś z wymienionych pozycji: „Horror w Orient Ekspresie", „Maski Nyarlathotepa", „Zew Cthulhu – edycja 5.5", podstawkę do CP2020 lub W:A. Dawid Arciński; Miechowice Oławskie 35, 57-120 Wiązów.

Drużyna z Krakowa szuka Mistrza Gry (z Krakowa lub okolic). Można nam poprowadzić WFRP, ZC, W:M, DP, CP2020 lub „Obcego". Chętnie nawiążę kontakt z każdym, kto gra. Krecik; ul. Barbary 14/128; 30-838 Kraków.

Poszukuję drużyny do WFRP albo osoby grającej w WarZone z Łodzi i okolic (wiek 13-15 lat). Tel. (043) 821-59-94 (prosić Pawła).

Sprzedam drugą edycję gry bitewnej „WarZone" (m.in. 3 książki z zasadami, wzorniki, ponad 100 żetonów, dwie kostki i 80 pomalowanych figurek Imperial i Bauhaus) za 230 zł. Sprzedam też dodatki do WFRP po 17 zł za szt., a także 200 kart do M:tG za 70 zł. M. Bugajski; ul. Wodna 2, 97-400 Bełchatów; tel. (044) 632-37-27.

Sprzedam lub zamienię na podręcznik „Wampir: Sabat" podręczniki do WFRP: „Liczmistrz", „Mroczny Cień Śmierci" i „Labirynt #4" oraz komplet gry planszowej „Magiczny Miecz" (4 pudełka). Michał Szymczak; ul. Huculska 33, 68-200 Żary; tel. (068) 374-48-37.

## NAJEMNY ODDZIAŁ PIECHOTY IRLANDZKIEJ

**z Warszawy, ogłasza zaciąg w swoje szeregi!**

Grupa zajmuje się rekonstrukcją życia i sztuki wojennej czternastowiecznych, irlandzkich najemników z okresu wojny stuletniej oraz swoistym „RPG na żywo", czyli odgrywaniem postaci średniowiecznych Irlandczyków.

Najemnicy uczą się walki dawnym orężem, musztry, poznają historię i tradycje Irlandii, jeżdżą na turnieje rycerskie w całym kraju – a przede wszystkim dobrze się bawią...

Do broni!

Warunki przyjęcia: ukończone 16 lat (niepełnoletni muszą przynieść pisemną zgodę rodziców), niekaralność, fascynacja kulturą i dziejami Irlandii

Kontakt: Maciek Nowak-Kreyer (Briain O Ceallachain),ul. 17-go Stycznia 39 B/6 02-148 Warszawa, tel. dom.: 684 74 27, tel. do pracy 625 50 05 (wt. i śr., godz. 9-13)

## KONKURS EARTHDAWN

Pamiętacie konkurs na przygodę do gry **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**, ogłoszony przez nas i pismo I/O? Pewnie pamiętacie. Może niektórzy z Was nawet czekają na ogłoszenie jego wyników. Niestety, musicie na to jeszcze nieco poczekać, gdyż Jury ma poważne problemy z ustaleniem zwycięzców. Przepraszamy Was za to i liczymy na cierpliwość oraz wyrozumiałość.

# WICHER POŁUDNIA

## MACIEJ KOCUJ

Wicher Południa to średniej wielkości statek kupiecki dowodzony przez Kapitana Boba. To właśnie na jego pokładzie rozpoczyna się niniejsza przygoda. Przyczyny, z powodu których znaleźli się tu nasi bohaterowie, mogą być różne. Mogą na przykład podróżować z jakąś tajną misją: przewozić na zlecenie dokumenty lub dziwne przedmioty, eskortować tajemniczego nieznajomego lub coś w tym guście. Mogą też zwyczajnie podróżować z miejsca na miejsce w trakcie jakiejś dłuższej kampanii lub między jedną a drugą przygodą. Ważne, aby morska podróż trwała około 10 dni, a ładownie Wichru Południa były wypełnione towarami.

### ZAŁOGA

Oprócz Kapitana Boba na pokładzie Wichru Południa spotkać można bosmana Grahama i garbatego Don Pedra pełniącego funkcję (w zależności od potrzeb Mistrza Gry) nawigatora, kapłana lub czarodzieja. Jest też oczywiście dwudziestoosobowa załoga. Co najmniej 12 marynarzy wygląda na doświadczonych wilków morskich, reszta to majtkowie i żółtodzioby. Prawie wszyscy uzbrojeni są w długie noże lub krótkie, zagięte szable, których jednak nie noszą przy sobie, tylko trzymają we własnych rzeczach pod pokładem.



### PODRÓŻ

Z początku podróż przebiega spokojnie. Niebo jest czyste, wiatr niezbyt silny, fale niewysokie. Wicher Południa mija kilka płynących w przeciwną stronę statków handlowych. Pewnego dnia jeden z tych statków nagle zawraca, wciąga na maszt piracką flagę i rusza w pościg. Załoga wpada w panikę, ale Kapitan Bob opanowuje zamieszanie. Wszyscy krzyczą, że to Szalony Jaffar i jego okrutni piraci. Poznali to po tym, że piracka flaga na goniącym ich statku odwrócona jest do góry nogami.

### BITWA

Wicher Południa, obciążony towarami, nie jest w stanie uciec przed statkiem Szalonego Jaffara. Kapitan Bob zdaje sobie z tego sprawę, więc gdy podchodzący do abordażu piraci są już blisko, dokonuje nagłego zwrotu, próbując staranować wroga. Wicher Południa wbija się dziobem w burtę pirackiego statku. Kilku piratów wpada do morza, jednak reszta przystępuje do abordażu. Rozpoczyna się walka. Możliwości bojowe piratów trzeba dostosować do poziomu doświadczenia drużyny. Wśród atakujących może znaleźć się jakiś mag lub wyjątkowo silny osiłek z magicznym mieczem. Najważniejsze jest, aby załoga Wichru Południa wygrała bitwę i wzięła do niewoli kilku piratów.

### CO DALEJ?

Jeżeli wśród pojmanych znajdzie się Szalony Jaffar (mało prawdopodobne, bo będzie walczył do końca z pianą na ustach), to Kapitan Bob każe go natychmiast powiesić, a ciało wyrzucić za burtę. Podobnie stanie się z innymi piratami poległymi w bitwie (to znaczy zostaną wyrzuceni za burtę, a nie powieszeni). Jeżeli poszukiwacze przygód sami nie wpadną na pomysł przesłuchania jeńców, zrobi to Kapitan Bob lub bosman Graham. Po kilku niezbyt wyrafinowanych torturach, piraci zdradzą, gdzie znajduje się ich tajna siedziba. Wyspa, ukryta wśród skał nad brzegiem morza grota, pirackie skarby – wszyscy wiedzą, o co chodzi. Kapitan wyrazi ochotę zboczenia z kursu i zaproponuje bohaterom współpracę (podział pół na pół).

### TAJEMNICZA GROTA

W miejscu wskazanym przez jeńców faktycznie znajduje się ukryta wśród skał grota, do której swobodnie można wpłynąć łodzią. Pojmani piraci twierdzą, że skarbu Szalonego Jaffara pilnuje jakiś przerażający strażnik. Kapitan Bob rozkazuje spuścić szalupę i zabiera do niej dwóch marynarzy oraz chętnych poszukiwaczy przygód. W środku groty znajduje się niewielki drewniany pomost, do którego można przywiązać łódź. Od pomostu biegną wykute w skale schody wprost do położonej 10 metrów wyżej jaskini. W środku znajduje się piracki skarb (wedle woli Mistrza Gry – proponuję jednak głównie kosztowności i złoto) oraz strażnik (wedle woli Mistrza Gry – proponuję wielkiego szkieleta, zombiego lub demona).

Powyższy epizod może być rozegrany w dowolnym systemie *fantasy*. Jednak po niewielkich przeróbkach można poprowadzić go w **Zewie Cthulhu** (gdzieś na Karaibach) lub nawet w **Shadowrunie**.

# „A JAKBYM MIAŁ POWIEDZIEĆ, CO ROBIĘ PRZEDE WSZYSTKIM – CHYBA PISZĘ KSIĄŻKI"

## Wywiad z Tomaszem Kołodziejczakiem

**Tomasz Kołodziejczak:** Tomasz Kołodziejczak, 32 lata, dwójka dzieci, dwie córeczki... wszystko...

**Magia i Miecz:** Jak zaczęła się Twoja miłość do fantastyki?

**TK:** Interesuję się nią od zawsze. Książki fantastyczne zacząłem czytać jak tylko w ogóle zacząłem czytać. Mój ojciec kolekcjonował *science-fiction*, miałem więc dostęp do tej literatury od dzieciaka. No i pisałem fantastykę też odkąd pamiętam, że umiałem pisać – gdzieś wieku 10 czy 12 lat, oczywiście na początku na poziomie tegoż dziesięcio- czy dwunastolatka. Mój pierwszy tekst *s-f*, który odnalazłem po latach, ukaże się we fragmentach w informatorze tegorocznego Polconu. Jest to wielce zabawne dzieło, *space opera*.

**MiM:** Na początku byłeś fanem, bardzo popularnym – otrzymałeś nawet nagrodę dla najlepszego fana. Jak to jest być najpopularniejszym fanem w Polsce?

**TK:** To strasznie głupio brzmi: „być popularnym fanem"...

**MiM:** Ale tak jest...

**TK:** Nie wiem, czy można być popularnym fanem. Był taki moment, gdy udało mi się osobiście dokonać pewnych działań w Warszawie, które ożywiły fandom stolicy. Najpierw był taki miesięczny konwent – chyba jedyny do dziś tak długi; nazywał się „Lato z *Role-playing*", odbył się w warszawskiej Stodole, a był organizowany troszeczkę pod patronatem „Magii i Miecza". Tam nagle spotkało się kilku młodych ludzi, którzy kręcili się wokół „Magii", przychodzili na spotkania Klubu Twórców. Oprócz tego pojawili się też nowi, którzy zobaczyli: o klub *science-fiction* – jakie to fajne, konwent – jakie to fajne... I coś zaczęło się dziać. Potem organizowaliśmy w Warszawie Soboty z Fantastyką, które nie były klasycznymi konwentami, a imprezami komercyjnymi. Ludzie płacili za wstęp, myśmy zarabiali pieniądze – nie powiem, że jakieś duże, ale jednak. Te konwenty miały wsparcie radia i różnych mediów. Wielu ludzi załatwiało tam swoje interesy, na przykład promocje książek czy systemów. Oczywiście były to imprezy organizowane z radością i z radości. Nawet, gdybyśmy nie zarabiali na nich pieniędzy, to byśmy je robili. Mieliśmy wielką frajdę, gdy 350, 400, a na największym konwencie 600 osób bawiło się i wspólnie uczestniczy w głównej atrakcji imprezy, czyli konkursach, dzieli nagrody, ogląda filmy *s-f* – bo oglądanie filmu fantastycznego na sali, na której są sami fani, to zabawa wyższego rzędu.

Poczuwam się do zaktywizowania warszawskiego środowiska, także poprzez program telewizyjny „Fantastykon", który robiłem dla WOTu, i audycję w radiu WaWa, której nazwy w tej chwili nie pamiętam. Mam takie poczucie, że odegrałem jakąś rolę, ale nie to, żebym był „popularnym fanem". A ponieważ robiłem różne rzeczy, które mnie bawiły, to pewni ludzie zauważyli tę działalność i za to dostałem nagrodę od ŚKFu – właśnie za ożywienie działalności fandomu warszawskiego. Kiedy jednak pojawiły się kolejne generacje – czy to klub Pegaz (czyli grupa ludzi piszących), czy to klub Rassun (organizujący ostatnio wiele konwentów w Warszawie) – to mogłem się odsunąć na z góry upatrzone pozycje, stać się starcem, mentorem...

**MiM:** Wskazywać drogę...

**TK:** Być ważnym człowiekiem...

**MiM:** I honorowym gościem Polconu...

**TK:** O, i dzięki temu zostałem honorowym gościem warszawskiego Polconu.

**MiM:** A nie dzięki temu, że jesteś pisarzem?

**TK:** No może dzięki temu... A pewnie przede wszystkim. Po prostu bardzo lubię fantastykę – to moja życiowa pasja, którą realizuję na różnych frontach. Teraz ten front fanowski mam nieco ograniczony, przede wszystkim z racji braku czasu – pochłania mnie praca i życie rodzinne. Natomiast dalej piszę, dalej staram się w tym świecie uczestniczyć poprzez, na przykład, wydawanie krytyczno-literackiego fanzinu „Fantom". Bo fantastyka to – jak zawsze starałem się pokazać w swoich felietonach dla „Magii" – nie tylko czytanie, granie czy oglądanie. Oczywiście może być to *tylko*, ale w moim przekonaniu więcej ma się frajdy, jeśli staje się ona tematem do rozmów z kolegami, okazją do spotkania przy kawie, piwie czy coca-coli...

**MiM:** Innymi słowy Tomasz Kołodziejczak to fan, pisarz, publicysta i...

**TK:** Byłem też w swoim czasie wydawcą – publikowałem książki *s-f* w wydawnictwie Przedświt.

**MiM:** Robiłeś pismo „Voyager".

**TK:** Zgadza się. Byłem również selekcjonerem – na przykład jurorem konkursu na powieść *s-f*. Wybierałem polską prozę do „Voyagera". W tej chwili jestem zaś publicystą czy felietonistą – piszę m.in. teksty do „Magii", które możecie czytać od dość dawna, a w których staram się pokazać fantastykę troszkę szerzej niż tylko przez pryzmat gier fabularnych. I dopóki redaktorzy pisma będą uznawać, że jest miejsce na taką rubrykę w gazecie dla graczy, to będę ją pisał. Piszę też prozę. Ostatnio mniej opowiadań, bo skoncentrowałem się na powieściach. Animuje też pewne działania z pogranicza – choćby w wydawnictwie Egmont, w którym pracuję, byłem inicjatorem uruchomienia linii komiksowej „Gwiezdnych wojen". I tam, gdzie jestem, staram się fantastykę zaszczepiać. A jakbym miał powiedzieć, co robię przede wszystkim – chyba piszę książki.

**MiM:** I ile do tej pory się ukazało?

**TK:** Sześć, jeśli chodzi o beletrystykę – jak na polskie standardy to niezły wynik. Oczywiście w porównaniu z Andre Norton czy Terrym Prachetem i paroma innymi jestem malutki.

**MiM:** Debiut nosił tytuł „Wybierz swoją śmierć".

**TK:** Tak, to było w '90 roku. W '94: „Krew i kamień", powieść *fantasy*. W '95 – wszystko pamiętam – „Wrócę do ciebie, kacie" – taki zbiorek opowiadań. W '96: „Kolory sztandarów". W '97: „Przygody rycerza Darlana" – *fantasy* dla dzieci. Potem były dwa lata przerwy, i w '99 drugi tom „Kolorów sztandarów", czyli powieść „Schwytany w światła".

**MiM:** O książkach porozmawiamy później. Teraz chciałbym na chwilę wrócić do tej zamierzchłej przeszłości, kiedy byłeś redaktorem naczelnym pisma „Magia i Miecz".

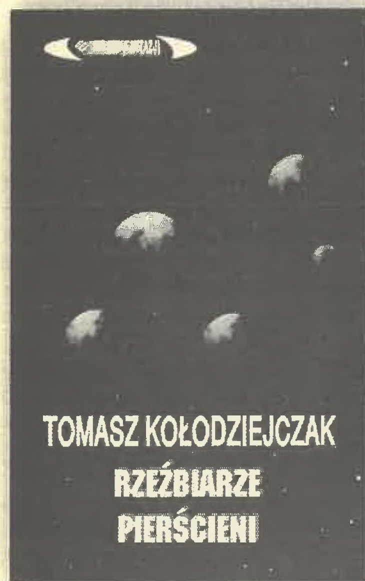
**TK:** Byłem.

[śmiech]

**MiM:** Jakie masz wspomnienia? Czy to była dla Ciebie przygoda,

wyzwanie czy tylko kolejny sposób na zarobienie pieniędzy?

**TK:** Oczywiście, że była to fenomenalna przygoda. Nie ukrywam, że gry fabularne nie są tą częścią fantastyki, którą super znam i która mnie jakoś wciąga. Grałem tak naprawdę tylko dwa razy w życiu. Ale nie miałem być niesamowitym redaktorem merytorycznym. Miałem zorganizować zespół, kontrolować pracę ludzi. Bo w Polsce z pisaniem o grach fabularnych jest pewien problem. Kiedyś może był on jeszcze większy, ponieważ teraz kilku ówczesnych autorów dojrzała i dorosła. Natomiast problem był taki, że bardzo wiele osób świetnie znało się na grach i nie umiało pisać; i odwrotnie – ci, co umieli pisać, nie znali się na grach. Chyba dlatego wydawca postanowił wtedy postawić w roli naczelnego kogoś, kto może nie jest specjalistą od gier, ale zna się na fantastyce, umie redagować teksty i ma jakieś pojęcie także o świecie gier. Chciał zmusić go do kontrolowania pracy młodszych autorów, na przykład Tomka Kreczmara




i Andrzeja Miszkurki, którzy mieli typowe problemy dorastających twórców: jak im się mówiło, że mają napisać tekst na czwartek, to pisali go na czwartek, ale tydzień później; a jak się prosiło, żeby tekst był na sześć stron maszynopisu, to jego pierwsza część tyle liczyła. I tak dalej, i tak dalej. Nie wiem, czy te problemy się skończyły – na to pytanie odpowiedzieć mogliby kolejni redaktorzy „Magii". Pewnie jednak zawsze będzie taki kłopot, ponieważ gry fabularne są pasją ludzi młodych – dziś już nie tylko bardzo młodych, ale mimo to młodych – którzy są mniej zorganizowani. Na dodatek rynek RPG w Polsce nie jest na tyle bogaty, by to zajęcie dla wielu osób stało się jedynym sposobem zarabiania pieniędzy. Niestety żadne pismo nie jest w stanie zapewnić dobremu autorowi środków do życia. Dlatego każdy, kto dorósł i zaczął mieć większe potrzeby, znikał. To dość ciekawa procedura...

**MiM:** Ty nie zniknąłeś.

**TK:** Ja nie, ale inni ludzie zaczynali zajmować się różnymi rzeczami. Tak czy inaczej było super, bo „Magia" była i, chyba, nadal jest taką redakcją, gdzie panuje atmosfera towarzyska, co czasami oczywiście utrudnia pracę. Nie jest łatwo w końcu powiedzieć naprawdę ostro kumplowi o jego błędach. Ponadto temat był ciekawy: szeroko rozumiana fantastyka. Miłe warunki pracy. No i w ogóle fajnie tam było, no... [śmiech]

**MiM:** Czegoś się przy okazji nauczyłeś?

**TK:** Tak, sporo – na przykład o kierowaniu ludźmi... i jak dziwne mogą być ich reakcje na racjonalne argumenty. Na przykład miałem bunt autorów, kiedy powiedziałem, że będę różnicował wierszówki w zależności od jakości tekstu. Wtedy autorzy powiedzieli mi, że tak być nie powinno.

**MiM:** Teraz tak jest. To są jednak raczej historyjki, które Czytelników nie do końca interesują.

**TK:** O! Jeszcze jedna rzecz była ciekawa: proces, jaki wtedy zaobserwowałem i obserwuję do dziś – dorastanie i dojrzewanie ludzi. Na przykład Tomka Kreczmara i Andrzeja Miszkurki...

**MiM:** Niektórzy z nas jeszcze mimo wszystko nie dorośli. [śmiech] Jeszcze jedno pytanie związane mniej lub bardziej z „Magią". Na naszych łamach masz stały felieton, o którym wspominałeś, pod tytułem „Okiem zewnętrznym". Skąd w ogóle narodził się pomysł czegoś takiego?

**TK:** Pisałem kiedyś felietony do „Feniksa" i z różnych przyczyn przestałem to robić. One oczywiście miały inny charakter niż „Oko", bo były przeznaczone dla czytelników pisma literackiego. Ówczesny redaktor naczelny „Magii", Artur Marciniak, doszedł do wniosku, że fajnie byłoby mieć w magazynie rubrykę o fantastyce traktowanej nieco szerzej niż tylko gry, obejmującą recenzje książek oraz felieton właśnie.

**MiM:** A skąd czerpiesz pomysły na poszczególne teksty?

**TK:** Tematy są różne. Zdaję sobie sprawę, że jedne bardziej interesują graczy, a inne mniej. Mam kilka takich

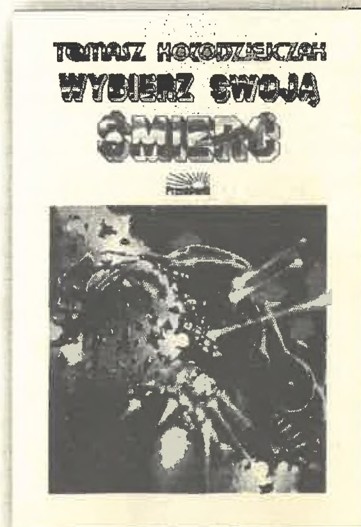


*Z Feliksem W. Kresem*

ścieżek tematycznych. Jedną z nich jest prezentacja graczom świata fantastyki na zewnątrz – świata literatury, fandomu, nagród środowiskowych, filmu... Wydaje mi się, że te artykuły mogą zachęcić do jakiegoś uczestnictwa w życiu fandomu. Na przykład pisałem o tym, jak zrobić konwent, jak stworzyć fanzin. To były poradniki, może niezbyt precyzyjne, mam za to nadzieję, że troszkę dowcipne i pokazujące co fajnego można robić z fantastyką i jak można się nią jeszcze bawić.

Druga linia to felietony edukacyjne, które cieszą się najmniejszą popularnością, ale ostrzegam, że od czasu do czasu będę takie walił. Pamiętam, że napisałem kiedyś tekst o historii polskiej fantastyki, zawierający tytuły dwudziestu rodzimy powieści, które – moim zdaniem – trzeba przeczytać, by mieć jakieś pojęcie o *s-f*. Po pierwsze, jest to źródło ciekawych książek, wartych ściągnięcia z biblioteki. Po drugie, to informacje o interesujących pomysłach i fabułach. W moim przekonaniu każda dobra książka to kopalnia pomysłów na różne elementy gry – na przygody, fragmenty scenariusza, scenografię czy gadżety. A po trzecie, jest to taka praca u podstaw. Edukacyjna, jak już mówiłem.

**MiM:** Siłaczka...



# OKIEM ZEWNĘTRZNYM

**TK:** Tak, jestem Siłaczką, ale mam nadzieję, że nie skończę jak ona.

Jest też taka ścieżka, w której staram się pochylić nad grami i graczami, by pokazać im spojrzenie na ich pasję nieco z boku. Jestem po prostu człowiekiem, który ma jakie takie pojęcie o grach, przeczytał większość wydanych w Polsce systemów i ogromną liczbę artykułów z „Magii"... Teoretycznie coś tam wiem. Nie jest to praktyczne przygotowanie, ale za to jestem praktykiem w tworzeniu fabuł i budowaniu narracji. Do tej ścieżki zaliczam felietony o budowaniu światów czy tworzeniu potworów. Mam wrażenie, że właśnie te teksty cieszą się dość dobrym przyjęciem.

**MiM:** Piszesz je z punktu widzenia Tomasza Kołodziejczaka jako pisarza...

**TK:** Tak. Mam nadzieję, że moje doświadczenie oraz wiedza jako twórcy fantastyki i faceta, który przeczytał kilka tysięcy (bo pewnie tyle tego jest) książek *s-f*, pozwala mi pokazywać ciekawe pomysły, zwracać uwagę na tendencje, demonstrować możliwości. W tych przypadkach próbuję dokonać jakiejś sumy, rekapitulacji pewnych elementów, które zauważyłem w grach czy literaturze.

Zdarzają się jeszcze jakieś wyjątki poboczne – artykuł okolicznościowy z okazji rocznicy „Magii" czy konkurs, który zrobiłem ostatnio. Generalnie trzymam się jednaka takich linii tematycznych: prezentacja świata fantastycznego poza grami, edukacja rozumiana jako przedstawianie historii fantastyki i najważniejszych dzieł oraz pokazanie jakiś nowych możliwości w graniu lub konstruowaniu fabuł.

**MiM:** Z grami miałeś jeszcze coś wspólnego. Chodzi mi o **Strefę śmierci**, którą pisałeś wspólnie z Jackiem Brzezińskim.

**TK:** Żałuję, że ten projekt nie został mocniej rozwinięty...

**MiM:** Nasi Czytelnicy również.

**TK:** Wynikło to trochę z braku czasu i tak to się jakoś skupiło w jednym momencie...

**MiM:** Jak wspominasz ten system?

**TK:** Bardzo lubiłem rysunki Andrzeja Grzechnika, które świetnie oddawały klimat świata. Były też błędy – zamiast współczynników pojawiły się jakieś krzaczki, z winy drukarza albo drukarki...

Działaliśmy w tandemie: Jacek Brzeziński był specjalistą od gier i wymyślania aspektów *rolplejowych*; ja zaś miałem dawać fabuły i światy oraz spoglądać z boku, żeby cała rzecz stała się ciekawsza. Planeta z kolei, na której toczy się akcja gry, umieszczona jest w kosmosie z moich książek. Jest jedną z planet Dominium Solarnego, które opisuje w powieściach i opowiadaniach.

**MiM:** A jak dziś widzisz miejsce **Strefy** na rynku?

**TK:** Póki co nie ma żadnego *twardego* systemu w klimacie *s-f*. Oczywiście jest **Cyberpunk** i **Shadowrun**, które trochę tu pasują, ale rodzimej gry nie ma. Być może byłoby na nią miejsce... Być może ten projekt nie umrze śmiercią naturalną...

W pewnym momencie wpadliśmy na pomysł, że może nie warto robić systemu ograniczającego się do planety, gdzie latają ludzie uzbrojeni jednocześnie w lasery i kije. A tak było, bo na owej planecie miała miejsce straszna wojna, więc mieszały się na niej różne poziomy cywilizacyjne, a to było ciekawe i nośne. Kiedy jednak zaczęliśmy się zastanawiać nad przerobieniem tego na system pełnometrażowy, postanowiliśmy zrobić z tego fajną grę *space operową*, *cyberpunkową*, nowoczesną... Ponieważ była to robota zbyt duża, gdzieś utknęliśmy.

Mam za to kilka sygnałów z różnych stron Polski, że ludzie grają w **Strefę śmierci**, że coś z tym próbują robić. Wysyłałem nawet jakieś kawałki powieści czy spisane na potrzeby literatury fragmenty świata. Szczerze mówiąc, droga wolna: jeśli znalazłby się ktoś, kto uznałby, że z artykułów z „Magii", mojej prozy plus jakiś innych elementów da się zrobić coś więcej, to z przyjemnością objąłbym nad tym projektem honorowy patronat; powrzucałbym jakieś swoje pomysły...

**MiM:** Wspominaliśmy o Twoim pisaniu i tu nie mogę nie zadać jednego pytania. W 1997 roku dostałeś nagrodę im. Janusza Zajdla za powieść „Kolory sztandarów". Jak to jest otrzymać takie wyróżnienie?

**TK:** Zaj..ście. Emocje są straszne. Jeszcze przed tą powieścią miałem trzy nominacje do Zajdla: za opublikowane na łamach „Magii" opowiadanie „Bardzo cenny pierścień", które lubię, ale które oczywiście nie powinno dostać tej nagrody i jej na szczęście nie dostało. To nie było dobre opowiadanie, ale pierwsze w „Magii" i pierwsze napisane do polskiego systemu. Nominacja dla tego tekstu była też świadectwem, że gracze stają się silnym elementem środowiska, co wzburzyło wielu starych fanów. Ja sam jestem raczej czytaczem, ale graczy uważam w tej chwili za ożywczą siłę fandomu.

**MiM:** A wracając do nominacji...

**TK:** Miałem jeszcze nominację za powieść „Krew i kamień" oraz opowiadanie „Wrócę do ciebie, kacie". Przyznam szczerze, że to były takie dwa lata, kiedy większych szans nie miałem. Raz przegrałem z pierwszym tomem cyklu o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego i było jasne, że nie wygram. Drugi raz konkurowałem z Ewą Białołęcką i jej „Tkaczem iluzji", który był bardzo dobrze odebrany. I w tym przypadku szanse były niewielkie.

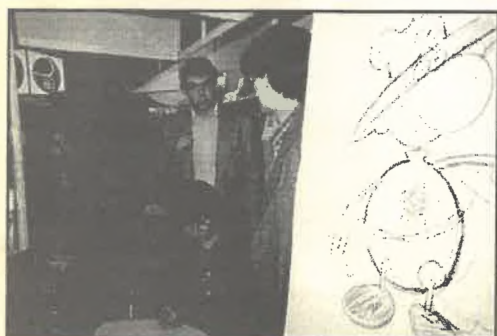
Przyznam szczerze, że w Katowicach, gdzie były nominowane „Kolory sztandarów", miałem przekonanie, iż szansa jest. Tam nominacje otrzymało wiele powieści, które bardzo lubię i bardzo mi się podobały: m.in. kolejny tom cyklu Andrzeja, chyba książka Jacka Dukaja i Marek Huberath. Miałem jednak takie podskórne przeczucie, że może się uda. Kiedy siedziałem na widowni i pani Jadwiga Zajdel przymierzała się do wyczytania zwycięzcy, to serce miałem za uszami albo i wyżej. Rewelacyjne uczucie. Wiem już, co czują ludzie, którzy dostają Oskara. Nie jest wtedy łatwo opowiadać dykteryjki. Niesamowite wrażenie... duże emocje.... Jestem bardzo dumny z tej nagrody.

**MiM:** Nie ma co się dziwić.

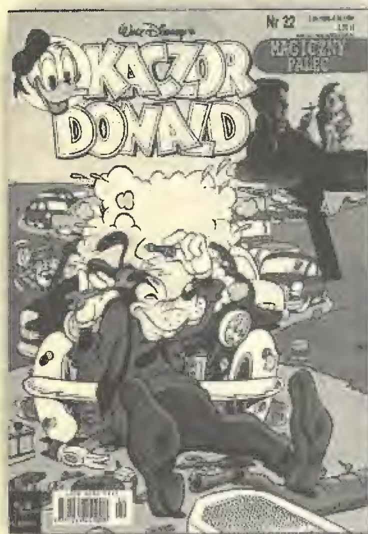
**TK:** [śmiech]

**MiM:** Okazją do porozmawiania z Tobą na łamach „Magii" jest nowa powieść. Mógłbyś coś o niej powiedzieć?

**TK:** „Schwytany w światła" to druga część nagrodzonej Zajdlem powieści, czyli „Kolorów sztandarów". Akcja toczy się w znanym już Dominium Solarnym, a książka opowiada o dalszych perypetiach bohatera tomu pierwszego. „Kolory sztandarów" to zamknięta całość, ale w drugiej części idę trochę dalej. Ci, którzy czytali pierwszy tom, wiedzą, że cała sprawa dotyczy ludzkiej kolonii, Gladiusa, z jednej strony atakowanej przez obcych, dysponujących wyrafinowaną techniką i całkowicie niezrozumiałych, a z drugiej – przez Dominium Solarne, dążące do rekolonizacji tejże planety. I te wątki przeplatają się poza pierwszym planem. Główny bohater „Schwytanego w światła" podejmuje decyzje, czy walczyć z jednym z przeciwników, oboma czy z żadnym... Jak? To trzeba przeczytać. Dużo *space opery*, dużo pościgów, dużo nowoczesnej technologii –



*Z Tadeuszem Baranowskim*




cyberpunku, genetyki... Lubię tę książkę. Myślę, że jest to nowoczesna *s-f.*

**MiM:** Książka końca wieku?

**TK:** Bez przesady. Po prostu taka *s-f*, jaką teraz moim zdaniem powinno się pisać. Tu nie tylko opowiadam dalsze losy bohatera „Kolorów", ale też poszarzam plan, tzn. daję więcej informacji o Dominium Solarnym, o ludzkiej cywilizacji, o tym, kim są Korgardzi, pojawiają się nowe rasy... Chodzi nie tyle o eskalację konfliktu, a o wprowadzenie rozwijających go wątków. Mniej jest – co pewnie niektórych zniechęci – bijatyki, ale za to bardzo wiele fajnych, mam nadzieję, pomysłów scenograficznych, pogłębiających wiedzę Czytelnika o świecie.

**MiM:** Innymi słowy, dla miłośników **Strefy śmierci** kopalnia informacji...

**TK:** Tak, zdecydowanie. Na poziomie nie planety, ale kosmosu. Tam się zresztą pojawia wątek ze **Strefy**, tzn. jest wspomnienie o planecie, na której toczyła się akcja gry.

**MiM:** Jak byś zachęcił Czytelników „Magii" do sięgnięcia po „Schwytanego w światła"?

**TK:** Dobra fabuła, fajne pomysły scenograficzne, ciekawie zarysowani bohaterowie... Myślę, że książka może dać dużo frajdy. Jeśli ktoś zechce, to się też zastanowi. Mam również nadzieję, że jest tam dużo pomysłów, które da się wykorzystać w grach fabularnych. Zdaję sobie sprawę, że wielu Czytelników „Magii" poszukuje takich rzeczy w książkach. A jeżeli ktoś gra w systemy *cyberpunkowe* czy *science-fiction*, to znajdzie tam fabuły, pomysły, patenty na rozegranie całych kampanii oraz scen. Dotyczy to też i innych systemów.

Chciałem też powiedzieć, iż moim zdaniem nagroda dla pierwszego tomu wynikała trochę z faktu, że była to książka, która mogła się też spodobać pokoleniu ludzi grających. Pisałem ją tak, by sprawiła przyjemność miłośnikom literatury *s-f*, ale nowocześnie – z myśleniem obrazem, sceną, fabułą... To samo dotyczy i drugiego tomu.

**MiM:** A wady „Schwytanego"?

**TK:** Wady? [chwila zastanowienia] Kilka wykładów za dużo. Lubię opisy świata, historii, kultury, mechanizmów podróży kosmicznych – lubię je czytać i lubię je pisać. Może jest więc o te kilka wykładów za dużo, na przykład o podróżowaniu w hiperprzestrzeni. Z kolei jednak dla kogoś, kto ten świat polubi, będą to rzeczy interesujące i precyzujące... Wady? [dłuższa chwila zastanowienia] Jest prosta odpowiedź: to książka bez wad. [śmiech] Miły dodatek powinny też stanowić bardzo fajne okładki, bo wznowienie „Kolorów" będzie też w nowej szacie. Obie ilustracje robił Tomasz Piorunowski.

**MiM:** Czytelnicy mogą je popodziwiać na stronie 36 „Magii". Następne pytanie. Czytając niektóre z Twoich tekstów zauważyłem, że czasami sięgasz po sytuacje, postaci, miejsca czy nazwy ze świata rzeczywistego.

**TK:** To taka zabawa, którą najlepiej widać w „Przygodach rycerza Darlana", a konkretnie w opowiadaniu „Bitwa w dolinie kurzymisiów". Wykorzystałem tam wiele elementów z pracy właśnie w „Magii".

Nie jest moim celem prowadzenie takich gierek. Jeśli jednak piszę książkę, to taka nazwa – kurzymiś – dla kogoś, kto nie wie, o co chodzi, będzie fajnie brzmiała. A Dartoruń, bóg wszystkich kurzymisiów, osobie, nie zdającej sobie sprawy, że jednym z szefów MAGa jest Darek Toruń, nic nie mówi. I będzie ją lubiła lub nie z zupełnie innych powodów.

To po prostu taki prezent dla paru osób, które lubię i które będą wiedziały, o co chodzi. Myślę, że to w niczym nie przeszkadza. Dla ludzi, którzy piszą, to sposób na odpoczynek i zabawę. Choćby w powieści Jacka Inglota „Quietus" główny bohater nazywa się Corejmus, na cześć Marka Oramusa. Nie wiem, czy Jackowi chodziło o to, by mieć dobrą recenzję w dziale krytyki prowadzonemu właśnie przez Marka, ale efekt uzyskał. Andrzej Sapkowski często bawi się w takie rzeczy. Gościnny i Uderzo karykaturują w Asteriksach bardzo wiele twarzy swoich znajomych. To normalne.

**MiM:** A teraz pytanie, którego chyba nie powinno się zadawać pisarzom, ale pozwolę sobie na nie. Skąd bierzesz pomysły?

**TK:** [śmiech] Trudno mi odpowiedzieć jednym zdaniem. Dużo czytam, przede wszystkim fantastykę. To nie znaczy, że zrzynam. Po prostu kiedy dużo czytasz, to coś w twojej głowie pracuje i tworzą się nowe idee, niekoniecznie zapożyczone od innych. Tak samo jest w pracy naukowej – nowe teorie buduje się opierając w pewien sposób na starych. I mimo to są one twoim własnym dziełem.

Czytam też dużo książek popularnonaukowych, z zakresu fizyki, biologii (szczególnie ewolucji), historii. To kopalnia różnych dziwnych patentów i pomysłów. A ja lubię opisywać obcych – ich ekologię, fizykę, dziwną historię. Mam nadzieję, że właśnie w „Schwytanym" znajdziecie fajne opisy ras myślących innymi kategoriami niż ludzie. Oczywiście tego się do końca nie da zrobić. Jednak w tym przypadku książki biologiczne bardzo pomagają, choćby w wyobrażeniu sobie dziwnych mechanizmów ewolucyjnych.

**MiM:** Czyli jak to jest z tymi pomysłami?

**TK:** Różnie. Czasami się siada do jakiegoś tekstu, bo się wymyśliło ostatnie zdanie, puentę. Albo fajny tytuł przyszedł człowiekowi do głowy. Na przykład Krzysztof Kochański wspominał, że wymyślił tytuł „Zabójca czarownic" i do niego napisał opowiadanie, bardzo dobre zresztą. Świetny tytuł – jedzie tekst.

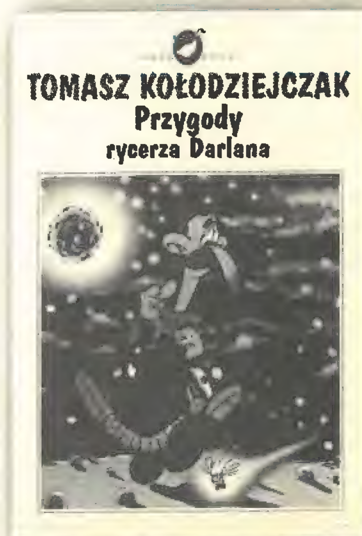
Czasami pisze się tekst, ponieważ chce się coś ważnego powiedzieć. Sam tak zrobiłem – coś mnie wkurzyło na świecie i postanowiłem nadać temu postać literacką, oczywiście realizując również inne potrzeby czytelnicze: wartką narrację, humor.

**MiM:** Co to był za tekst?

**TK:** „Wstań i idź" – opowiadanie o eutanazji.

**MiM:** Porównywany często do dickowskich „Przedludzi".

CIĄG DALSZY NA STRONIE 36 ➔



# PUSZKA PANDORY

*Witajcie w kolejnym wydaniu najbardziej niezwykłej puszki świata. Najwyraźniej przez ostatnie miesiące wielu naszych Czytelników urządziło istną burzę mózgów, bo po okresie posuchy, zostałem zalany listami z pomysłami. Oby tak dalej! Pamiętajcie bowiem, że to właśnie od Was zależy zawartość „Puszki Pandory".*

*Nagroda wędruje do Przemysława Wenia, alias Wesołego Nekromanty, znanego już ze wcześniejszych edycji Puszki Pandory. Oto człowiek sukcesu. Gratulacje!*

*A oto wybór najlepszych kąsków z korespondencji, która napłynęła do redakcji przez ostatnie miesiące. Zapraszam do lektury.*

*JeRzy*

## ZAPOMNIENI PRZEZ CZAS

Szkic scenariusza do **WFRP**. Rada miejska pewnego małego, ale zamożnego miasta wynajmuje BG do przewiezienia mechanizmu zegara z odległej krasnoludzkiej fortecy. Miasto będzie obchodzić x-lecie swego istnienia i dla uczczenia tego faktu na wieży ratusza zawiśnie nowy zegar – cud krasnoludzkiej inżynierii. Dotarcie do krasnoludów nie stanowi większego problemu. Elementy mechanizmu zostają załadowane na wozy i bohaterowie ruszają w drogę powrotną.

Pewnego wieczoru zatrzymują się w karczmie na nocleg. Nocuje tam również pewien demonolog. Bohaterowie jakoś odkrywają jego prawdziwą tożsamość i uśmiercają czarownika. Śmiertelnie ranny demonolog ostatkiem sił rzuca klątwę na zegar. Dalsza droga przebiega bez przeszkód. Po dostarczeniu zegara, BG zostają zaproszeni na festyn. Pierwszego dnia obchodów, zainstalowany na wieży zegar zostaje uruchomiony. W tym momencie, w całym mieście i w promieniu dwóch mil od niego czas zostaje zatrzymany (najlepiej w środku nocy). Tylko przeklęty zegar nadal odmierza upływ czasu i nic nie jest w stanie zatrzymać go ani zniszczyć. Od tej pory każdy dzień spędzony w mieście i najbliższej okolicy to rok czasu na zewnątrz. Przekroczenie granicy przeklętej strefy kończy się natychmiastową śmiercią na skutek szoku. Aby zdjąć klątwę, bohaterowie muszą zabić demona zamieszkującego zegar. Ale czy odzyskają stracony czas?

*Wesoły Nekromanta*

## PUK, PUK!

Pomysł do **Cyberpunka**. Źli faceci dopadają bohaterów w mieszkaniu jednego z nich. BG zostają związani (ew. przykuci do kaloryfera), a w drzwiach wejściowych czarne charaktery umieszczają ładunek wybuchowy z zapalnikiem czułym na ruch. Bandyci niszczą telefon, a na dodatek nie zamykają za sobą drzwi na klucz.

Bohaterowie siedzą zatem w bombowej pułapce, a tu nagle ktoś puka/dzwoni do drzwi. I cóż? BG muszą spławić natręta (pamiętajmy: drzwi nie są zamknięte na klucz). Oto lista osób, które BG mogą obrazić, odmawiając im wpuszczenia: dziewczyna jednego z nich, kumpel z wojska, listonosz, znienawidzona sąsiadka, babcia, dzielnicowy, facet z elektrowni, chłopak z pizzerni itp. Oprócz zniechęcenia wszystkich ewentualnych gości, bohaterowie muszą uwolnić się i uciec, tak aby ładunek nie wybuchł.

*Wesoły Nekromanta*

## AMPUTACJA...

...czyli jak usadzić zadrutowanego, cyborgizowanego supersolo? To proste: wystarczy nasłać na niego gang złodziei wszczepów.

Oto sposób działania gangu: 1. Ofiara zostaje potraktowana granatem EMP, gazem usypiającym, taserem i/lub mikrofalami. 2. Ofiara zostaje pozbawiona całego widocznego cybersprzętu. Są dwa sposoby przeprowadzenia takiego zabiegu: a) kulturalnie (i fachowo) – za pomocą odpowiednich narzędzi; b) szybko (i niefachowo) – za pomocą siekiery, piły, młotka, dłuta, wiertarki, obcęgów, nożyc do cięcia drutu, łyżki (to do cyberoptyki), itp. 3. Ofiara budzi się i uświadamia sobie, że coś jest nie tak. To jest najlepszy moment.

*Wesoły Nekromanta*

## „GŁOWY LENINA ZNAD PIANINA..."

Szkic ten powstał w oparciu o jedno z opowiadań A. Conan-Doyle'a i jest przeznaczony do rozegrania w systemie **CP2020**. Ktoś kradnie bohaterom chip, na którym są zapisane bardzo ważne informacje, warte kupę forsy. Z jakichś przyczyn (potrzeba chwili, kaprys, głębszy zamysł) złodziej zatapia chip w nowej supertrwałej, hiperwytrzymałej masie plastycznej. Z masy tej zostaje wykonane sześć popiersi W. I. Lenina, które zostają wysłane do indywidualnych odbiorców. Aby odzyskać chip, BG muszą ustalić miejsca pobytu sześciu Leninów, odwiedzić te wszystkie dziwne miejsca (kto może być odbiorcą czegoś takiego?!), ukraść popiersia i pobawić się w rozwalanie nowej, supertrwałej, hiperwytrzymałej masy plastycznej. Do roboty!

*Wesoły Nekromanta*

## CI WSPANIALI MĘŻCZYŹNI NA SZALEJĄCYCH RUMAKACH

Szkic scenariusza do dowolnego systemu *fantasy*.

Zły, okrutny czarnoksiężnik zagraża światu. Aby ocalić świat, BG muszą zdobyć Obrzydliwie Magiczny Artefakt, bo tylko z jego pomocą można czarnoksiężnikowi wybić z głowy głupie pomysły. OMA jest nagrodą w turnieju rycerskim organizowanym przez miejscowego króla. Zdobycie OMA siłą nie wchodzi w grę, gdyż jest on strzeżony przez Ochotniczy Legion Fanatycznych, Wiernych Aż Do Śmierci i Absolutnie Nieprzekupnych Krasnoludzkich Ochroniarzy. Nie pozostaje nic innego, jak... wygrać turniej. A do niego mogą stanąć tylko szlachetnie urodzeni. Jeżeli wśród BG nie ma takowego, muszą „załatwić" komuś tytuł, albo znaleźć szlachetnie urodzonego BN-a „ochotnika", który im pomoże. Ale nadal pozostaje jeszcze kwestia wygrania turnieju, co nie jest łatwe – jego uczestnicy to zakuty w płyty kwiat rycerstwa. Jakich sztuczek użyją bohaterowie, aby zapewnić sobie zwycięstwo?

*Wesoły Nekromanta*

## KORONA Z RUSZTU

Gdzieś w dalekiej krainie leży księstwo nękane przez smoka. Raz na sto lat wyłazi on ze swojej jaskini, zjada aktualnego władcę państwa i odchodzi na następny wiek. Właśnie gdy bohaterowie przybywają do księstwa, ma tam przylecieć również smok. Ponieważ obecnemu księciu nie spieszy się do zostania smoczym obiadem, inscenizuje próbę, która ma wyłonić „prawdziwego władcę". Może nią być np. wyciągnięcie miecza wbitego w kowadło czy coś podobnego. Odpowiednio spreparowane proroctwa i stare księgi głoszą nadejście bohatera, który sprosta zadaniu. Sztuka udaje się jednemu z bohaterów (z „niewielką" pomocą osób, które przygotowały próbę). „Wybraniec losu" na tydzień zostanie władcą księstwa i będzie się mógł rządzić (przynajmniej tak mu się będzie wydawało). Po tygodniu, w księstwie pojawi się smok i zgadnijcie, kogo zaprosi na obiad?

*Paweł Furman*

## KIELICH ZMIAN

Drużyna znajduje magiczny kielich. Kiedy któryś z bohaterów się z niego napije, nic się nie stanie, ale w chwili, gdy skorzysta z niego kolejna osoba, obie zamienią się osobowościami. Ciekawy efekt można uzyskać, jeśli drużyna straci kielich po pierwszym użyciu (może nawet upłynąć tyle czasu, że zapomni o jego posiadaniu). A co będzie, jeżeli znaleziony kielich będzie już kimś „napełniony", ale ten ktoś już zmarł? Czy jaźń bohatera wejdzie w nieboszczyka?

Inna wersja kielicha dokonuje zmian zawsze między dwiema ostatnimi osobami (nie parami, tylko „łańcuszkiem"). Zabawa podczas próby naprawienia zmian może być przednia.

*Paweł Furman*

## ZOSTAŃ KRÓLIKIEM DOŚWIADCZALNYM

Wielka korporacja wynajmuje BG za ładną sumkę, aby przeprowadzili „w pełni symulowany, treningowy atak na centralę korporacji". Bezpieczeństwo gwarantowane, strażnicy mają strzelać ślepakami, opieka medyczna w razie nieszczęśliwego wypadku. BG również otrzymują nieszkodliwą broń – wszystko ma wyglądać jak wielki turniej paintballa. Niestety, w noc akcji do budynku korporacji włamują się również prawdziwi terroryści i ochrona zmienia broń na ostrą. BG dostają się między młot a kowadło.

*Vesper*

## C:/WAHADŁO_FOUCALTA.EXE

Pomysł oparty na książce „Wahadło Foucalta" Umberto Eco.

Przyjaciel drużyny (albo nawet ktoś całkowicie obcy, z tylko sobie wiadomych przyczyn) obdarowuje jednego z bohaterów programem komputerowym, który po uruchomieniu drukuje losowo wybrane słowa układające się w zdania w rodzaju:

*Zamknięcie pralni.*
*Templariusze.*
*Sukces teledysku BayerFull.*
*Sprawa Clintona.*
*UFO.*

Teraz niech bohaterowie będą świadkami zamknięcia swojej ulubionej pralni (bohaterowie z natury nie piorą swoich rzeczy, prawda? ()) przez tajemniczych panów w długich płaszczach. Niech podczas Wielkiej Gali Disco Polo pokażą się niezidentyfikowane obiekty latające. To powinno dać drużynie do myślenia. Czy program odkrywa tajemnice? Przepowiada przyszłość? A może to zwykły przypadek? No i dlaczego dostał się akurat w ręce postaci?

Od MG zależy, czy teksty drukowane przez program wymyśli przed sesją, czy w jej trakcie. Sam mogę tylko powiedzieć, że nie ma większej zabawy niż improwizacja.

*Joe Abrakadabra*

## GASNĄCY ŻYWOT

Małe rozszerzenie pomysłu Grzegorza Barskiego z „Dworzyszcza głosów". Samopoczucie i kondycję postaci można odwzorować przez postawienie przed graczem 3-5 świec. Nie podajemy graczom aktualnej żywotności bohatera, tylko po otrzymaniu poważnej rany gasimy świecę. Niknący blask bohatera może przysporzyć emocji. Świetne do systemów grozy.

*Michał Szymczak*

## NA TROPIE MROKU

Interesującym pomysłem na kampanię do **Wampira/Wilkołaka** może być śledztwo FBI. W końcu kainici/garou popełniają błędy i federalni mogą wpaść na ich ślad, więc podążyć tropem dziwnych wydarzeń towarzyszących bohaterom Świata Mroku. Gra nabierze dodatkowych rumieńców, jeśli to Mulder i Scully zajmą się sprawą tajemniczych morderstw i plotkami o ludziach-bestiach. Polecam tu odcinki „Z Archiwum X": „Shapes" (18 z 1 serii), „3" (7 z 2 serii) i „Bad Blood" (12 z 5 serii).

*Michał Szymczak*

## ILUZJA SESJI

Raz można graczom zagrać na nosie – cała sesja może okazać się snem/wizją bądź iluzją. Np. bohaterowie walczyli z iluzjonistą – wydaje im się, że go pokonali, wrócili do domu, wzięli następne zadanie... tymczasem cały czas są w iluzorycznym świecie czarodzieja. W końcu iluzja kończy się i mogą pojawić się pytania, kiedy tak naprawdę się zaczęła? Co było snem, a co jawą (i robi się jak u Dicka...)? Co teraz?

*Krzysztof Iwanek*

## CICHOCIEMNY

Archetyp postaci – służący/sprzątacz w karczmie/hotelu/pobliskiej świątyni/pałacu itp. Głuchoniemy, nie rzuca się w oczy, robi swoje. Wydaje się niegroźny, w istocie jednak służy jakiemuś wrogowi graczy i nie jest ani głuchy, ani niemy. Wręcz przeciwnie – wszystko, co gracze powiedzieli oraz zrobili skrupulatnie i na bieżąco relacjonuje przeciwnikowi.

*Krzysztof Iwanek*

# But w butonierce

## Miłosz

Mając w ostatnich dniach przyjemność prowadzenia kolejnej sesji RPG, zaobserwowałem z przerażeniem, że jeden z moich graczy, za wszelką cenę próbujący odgrywać przed napotkanymi damami – BN-kami – szarmanckiego gentlemana, odstawia tak przerażający i kapuściarski cyrk, że aż cała drużyna zapytała go, czy się on aby nie wygłupia. Odparł, iż nie, a potem pobrał lekcje dobrego wychowania od wszystkich, przy czym sesja musiała zostać na ten czas przerwana.

Ten kącik malutki miałby być właśnie o czymś, co określa się nazwą *savoir-vivre* (czyt. sawuar wiwr), czyli znajomością zasad dobrego wychowania. Pomyślałem sobie, że przyda się nie tylko na sesje, ale także w życiu panom (bo można bajerować dziewczyny, a to ostatnio się w modzie zrobiło... chociaż na samochody wciąż jeszcze lecą) i paniom (żeby wiedziały komu dawać się bajerować, a z kogo się niewieścim zwyczajem podśmiewywać).

Dwie zasady są zupełną podstawą: uprzejmość i takt. Na szczęście pierwsza wiąże się z wyczuciem, więc wiedzy zbyt dużej do tego nie trzeba (choć przydaje się doświadczenie), na nieszczęście druga ewidentnie wiąże się z rzetelną wiedzą o regułach zachowania. Żeby jednak szczęścia nie było za mało, warto podkreślić, że pierwsza zdecydowanie dominuje nad drugą, to znaczy, nawet jeśli wyjdziecie na towarzyskich kaloszów, to w imię Waszych dobrych chęci zostanie to wybaczone.

Co zaś z taktem? Ano na przykład to, że nietaktem jest już np. rzucanie kobietom pod nogi własnych łachów, żeby przeszły przez kałużę. Tego typu zachowanie w naszych czasach uznane zostanie za śmieszne lub potraktowane jako żart, chyba że rzeczywiście wymóg chwili będzie stuprocentowo wskazywał na to, jako na jedyne rozwiązanie. Co innego sto i dwieście lat temu. W miastach drogi jakości były mizernej, a panienki lubowały się w nieskromnie rozprowadzających się wokół zwałach materiału zwanych przez grzeczność sukniami. Kałuże i długie suknie nie pozostawiały mężczyznom wyboru. Dziś jest inaczej.

Nieco podobnie rzecz ma się z całowaniem w rękę, ba – całowaniem w ogóle. Całować wypada jedynie mamę, ciocię, dziadka – kogoś z rodziny, kogo kochamy lub darzymy szacunkiem (vel jedno i drugie). Zwyczaj całowania w rękę gospodyni domu (tak ponoć polski i wspaniały) z przyczyn praktycznych został wyparty przez uścisk dłoni i ukłon. Dlaczego nie całuje się dłoni kobiet? Dlatego na przykład, że sprawia im to dyskomfort – kobieta często nie ma czystych rąk i wie o tym, a tu facecik rwie się do jej dłoni, wyrywa i przytyka do swoich ust. Fu, fu, fu.

Zasady dobrego wychowania mówią, że to kobieta sugeruje metodę powitania, to znaczy wyraźnie podaje rękę (normalnie, bądź do całowania) lub nie. Mężczyzna nie powinien wyciągać ręki pierwszy, kobieta zaś powinna zdecydowanie dać do zrozumienia, w jaki sposób chce się przywitać. Jak nie daje do zrozumienia – widać źle wychowana. Jeśli podaje dłoń nadgarstkiem do góry, należy lekko się schylić i lekko podnieść jej dłoń, chwytając od dołu. Żadnych wygibasów do pasa kobiety ani windowania jej dłoni nad głowę! Teraz tylko dotyk ustami powierzchni dłoni i z powrotem. Znów bez cmokania, siorbania i mlaskania.

Przywitaliśmy się z panienką, można iść. Kiedy idziemy po równym gruncie, wszystko proste. Mężczyzna prowadzi kobietę po swojej prawej stronie. Chyba że znów warunki nie pozwalają (np. od prawej jest jezdnia cieknąca po deszczu i samochody chlapią) – wtedy można pokusić się o wyjątek. Analogicznie przy przechodzeniu przez jezdnię – mężczyzna obstawia mniej bezpieczną stronę, gdy jezdnia jest jakaś straszliwa.

Teraz wyobraźmy sobie grunt pochyły, czyli schody. Na schodach dama schodząc idzie jako druga, a wchodząc jako pierwsza. Zasada owa ma kilka wytłumaczeń. Po pierwsze, kiedy się potknie, zawsze ją złapiemy, bo poleci na nas (przyjemne z pożytecznym, he he). Po drugie, gdy wchodzimy, kobieta idzie pierwsza wyznaczając nie męczące ją tempo marszu. Nie ryzykujemy przez to, że zajęci kreowaniem bajeranckiego słowotoku znajdziemy się nagle na szczycie schodów, podczas gdy nasza partnerka, sapiąca i spocona (bo próbowała grzecznie nadgonić) dopiero w ich połowie. Przy schodzeniu zaś będziemy mogli dostać się jako pierwsi do drzwi, które pewnie trzeba będzie otworzyć, nie?

No właśnie. Drzwi. Podstawowa zasada drzwi: najpierw wychodzimy, potem wchodzimy. Nie ważne, kto wchodzi, wychodzący ma zawsze pierwszeństwo. W skrajnych przypadkach można zrezygnować ze sztampy – Wasza decyzja i ryzyko (np. za drzwiami stoi starsza pani i lepiej ją wpuścić, bo drzwi otwierają się do środka i przytrzymamy je przy okazji). Druga zasada: mężczyzna otwiera drzwi. Pół bidy, gdy drzwi otwierają się w naszą stronę. Ale co jeśli w drugą i jeszcze ciężko działają? Należy otworzyć je tak, by nie robić widowiska swoimi wygibasami, a w skrajnym przypadku przeprosić, tłumacząc powód tego zachowania i wyjść pierwszym, stając tuż za drzwiami, by je przytrzymać. Warto wyczaić drzwi nieco wcześniej, by potem, przepraszając, nie pchać się na siłę przed towarzyszką.

Za miesiąc, jeśli pomysł rubryki Wam się spodoba, dotrzemy z naszą damą do kawiarni, żeby borykać się np. z takimi sytuacjami jak zauważenie znajomych przy innym stoliku... Koszszszmarrr....

Tomu$

# MIŁOŚĆ TO NIE ZNACZY, ZAWSZE TO SAMO

## ALBO RYCERSKIE KONKURY

W epoce *political correctness* ciężko jest pisać o miłości jedynie z męskiego punktu widzenia. Tak jednak wyszło, że rycerze byli w większości mężczyznami (w znacznej większości – jedyny wyjątek, jaki przychodzi mi namyśl, to Joanna D'arc) i to oni mieli damy swego serca, a nie na odwrót. Zresztą te nieliczne rycerki były zwykle dziewicami, więc i tu sprawa jest jasna. Mam przeto nadzieję, że wszystkie Czytelniczki **MiMa** wybaczą mi, że będę pisał z męskiego punktu widzenia – poprzednie artykuły łatwo było „zuniseksować", ale z tym będzie trudniej.

Bycie zakochanym należało do rycerskich obowiązków. Dotyczyło to tylko jednak dam, a nie niewiast z ludu. Adoracja mogła dotyczyć tylko kobiet z odpowiedniej klasy. Wbrew powszechnej opinii amory na odległość były raczej wyjątkowe – na ogół miłość winna być skonsumowana. Przede wszystkim jednak musiała być obustronnie wierna. Rycerze zaprzysiężeni damom opierali się urokom zakochanych w nich pań. Zdarzały się również niezwykłe próby miłości. Pewien ojciec obiecał rękę córki rycerzowi, jeśli ten zdoła ją wnieść na wysoką górę. Białogłowa głodziła się wiele dni, by ułatwić ukochanemu próbę – cóż z tego, jeżeli po osiągnięciu szczytu mężczyzna zmarł z wycieńczenia? Z kolei Lancelot, szukając żony króla Artura, spotyka karła z wózkiem. Karzeł proponuje rycerzowi, że wskaże mu drogę do ukochanej, jeśli ten wsiądzie na wózek, co było wielką hańbą. Lancelot po wahaniu się zgadza, jego pani jednak się boczy, gdyż nie uczynił tego od razu.

Adorowanie kobiet pojawiło się dopiero w XII wieku, oczywiście we Francji. W Polsce było nowością jeszcze w XV wieku – tak przynajmniej traktuje je Sienkiewicz w *Krzyżakach*: Maćko wzrusza jedynie ramionami, gdy Zbyszko składa Danusi przysięgę. U Germanów nie było w ogóle tradycji adorowania kobiet. W samurajskim (często porównywanym do kodeksu rycerskiego) zaś nie ma miejsca nawet na kobiety. Cóż, bicie żony było w owych czasach na porządku dziennym – łącznie z łamaniem nosa. Kobieta była po prostu uzależniona od obrony mężczyzny.

W końcu jednak narodziła się sztuka adoracji na odległość; ponoć postarały się o to kobiety, wsparte przez wędrownych minstreli. Pojawiły się nawet dzieła w rodzaju *Kunsztu miłości dwornej* Andreasa Capellanusa, który opisywał adoracje dążącą do zadośćuczynienia. Autor zaczynał wszystko od kunsztownych zalotów słownych, wyszukanej retoryki z obu stron, uzależniając wszystko jednak od pozycji klasowej adoratorów. Co ciekawe, u Capellanusa nie mogło być miłości między mężem i żoną, gdyż uczucie to miało pozostawać sekretne, połączone z zazdrością i stałym niepokojem o partnera.

Ciekawy był stosunek kościoła względem miłości. Dość rozwiązłe obyczaj rycerstwa nie pasowały chrześcijańskim duchownym, jednak pozwalali oni grzeszne czyny łatwo odpokutowywać. Oficjalnie potępiano cudzołóstwo, ale sympatia była po stronie kochanków. Krążą nawet niezwykłe opowieści o tym, jak wiarę i przysięgi łatwo naginano. Gdy choćby pewien rycerz w postaci sokoła nawiedzał żonę starego męża, ta zgodziła się go uszczęśliwić, jeśli tylko przystępując do komunii zademonstruje swą wiarę. Pan Bóg łatwo dawał się zwodzić – nawet w sądach bożych. Izolda wystawiona na próbę (musiała utrzymać rozżarzoną sztabę) wychodzi z niej zwycięsko, przysięgając, że nikt jej w ramionach nie trzymał – z wyjątkiem króla Marka (czyli małżonka) i pewnego żebraka, który przeniósł ją przez błoto (czyli Tristana). Z kolei żona Artura przysięgła, że żaden z jedenastu rycerzy śpiących w sąsiednich komnatach nie odwiedził jej nocą. Cóż, Lancelot był tym dwunastym. Jeśli jednak dowiedziono niewierności, białogłowę prowadzono na stos w zgrzebnej koszuli z rozwianym włosem. A wtedy zawsze w ostatniej chwili zjawiał się rycerz na pięknym rumaku i gotów był stanąć w szranki za jej niewinność, która zresztą, oczywiście, była bezsporna.

Koniec teorii, czas na praktykę.

Miłość trudno jest odgrywać. Trudno adorować Mistrza Gry, który jest facetem, a tylko odgrywa rolę kobiety. Nawet jeśli ów prowadzący okazuje się prowadzącą, nie jest prosto zapomnieć, że to tylko Agnieszka czy Beata, z którą nic nas nie łączy. Gorzej zresztą, jeśli nas łączy, bo wtedy reszta bohaterów będzie się nudzić. W tym wypadku my gracze stajemy przed jeszcze trudniejszym zadaniem niż aktorzy. Oni przynajmniej mają żywą kobietę, z którą mają odegrać pewną wcześniej napisaną scenę. Istnieje jednak kilka sposobów na rozegranie problemu miłości. Po pierwsze, Mistrz Gry może zaprosić miłą, sympatyczną koleżankę, która odegra rolę bohaterki niezależnej. To najlepszy sposób, trudny jednak do załatwienia. Po drugie, trzeba dużo samozaparcia i wyobraźni, by w miejsce Andrzeja albo Michała umieścić piękną Izabelę. Po trzecie, można w ogóle zrezygnować z adoracji i uznać, że jest już „po". Owszem, to pójście na łatwiznę, ale czasem tak trzeba.

Adoracja jest niewątpliwie najciekawszym elementem, szczególnie w realnym życiu. Później miłość zaczyna być dość nudnawa, jeśli partnerzy nie starają się siebie zadowolić. W RPG o niespodzianki winien starać się Mistrz Gry. My tylko musimy być wierni swym ukochanym. I tu znów zaczyna się zabawa, w której prowadzący z graczem raz po raz odbijają piłeczkę. Porwiemy ukochaną – odbijemy ukochaną. Ukochana się zakocha w kimś innym – zabijemy tego kogoś. I tak dalej, i tak dalej.

O miłości trudno też jest pisać, bo w końcu nie zawsze znaczy to samo. Przy odgrywaniu tego typu spraw najlepiej sięgnąć po klasykę, w rodzaju legend o Tristanie i Izoldzie czy Sienkiewicza. W żadnym wypadku nie polecam Harlequinów.

Warto jeszcze pamiętać, że *jedyną różnicą między kaprysem a wieczną miłością jest to, iż kaprys trwa trochę dłużej* i że *miłość jest złudzeniem* (Oscar Wilde), i że *rzeczą uchybiającą godności męskiej wkładać wszystkie siły duszy i serca w uczucie nieodwzajemnione* (Henryk Sienkiewicz).

PS. KONKURS! Oto koniec czysto rycerskich tekstów. Za miesiąc napiszę o etosie w innych czasach. Dlatego też ogłaszam konkurs. Do końca października czekam na Wasze listy z kuponami, w których opiszecie najciekawsze sposoby RPGowskiego wykorzystania idei rycerskiej. Mogą to być zarysy pomysłów, krótkie opowiadanka, opisy postaci – czego sobie tylko zażyczycie.

„Rycerski konkursik" KUPON

# MULTIBOX

## MIŁOSZ

Najgorsze na świecie jest marnotrawstwo. A najbrzydziej marno się trawią dobre pomysły. Na przykład: idziesz do kina, a tam jakiś gitowy patent. Decyzja zapada automatycznie. W mózgu każdego zdrowo opętanego RPGami pseudosatanisty rodzi się myśl godna geniusza (japończycy twierdzą: „mądrzy ludzie miewają pomysły, geniusze je kradną"): nie ma mowy, żebym tego do następnej sesji nie wkomponował. Dlatego też pewnie w tym miesiącu przyjdzie pora na obfite plony na polach świetlnych mieczy, hehe...

No właśnie. A ten kącik chciałem na takie kradziejki poświęcić. Kradziejki z filmów aktualnych, gier komputerowych i książek. Najwięcej chciałbym pisać o grach, bo o filmie i książkach to się wszędzie naczytacie (nawet JeRzy już Wam każe czytać – sam wszystko przeczytał i się mądrzy). Pierwszy artykuł jak zwykle próbny, więc czekam na odzew. Odzew w stylu:

a) OK, pisz dalej;

b) pomysł dobry, tylko niech to ktoś inny inaczej zrobi;

c) staaaaary, zapoooooomnij – wszystko źle.

No to czekam i przechodzę do meritum.

Zacznijmy od sztandarowego produktu konsoli Playstation, jakim jest gra *Metal Gear Solid*, firmy Konami. Jej scenariusz godny jest świetnego filmu i wspaniałej książki (nawet Szanownemu Naczelnemu się podobało). Chodzi tam o to, że były członek oddziału specjalnego zostaje wysłany do infiltracji bazy wojskowej na Arktyce. Z początku wie niewiele: ma sprawdzić, czy terroryści (którzy bazę opanowali) mogą odpalić broń jądrową i czy warto ich w ogóle słuchać [kradziejka do RPGów: wpuścić graczy w przygodzie na teren przeciwnika, i kazać im zbadać coś tak, żeby nikt ich nie widział – o reszcie kradziejek nie będę pisał, wyszukujcie sami]. Po przybyciu na miejsce okazuje się, że sprawy komplikują się w niesamowitym tempie:

a) bazę opanowali jego starzy przyjaciele, którzy – jako byli członkowie oddziału specjalnego – domagają się przesłania im DNA wzorcowego żołnierza, by mogli go sklonować w ilości potrzebnej do opanowania świata;

b) każdy z przyjaciół ma jakieś super umiejętności (niektórzy są genetycznie przeprogramowani) – np. koleś o ksywce PsychoMantis jest telekinetykiem i czyta myśli;

c) nasz bohater wcale nie miał sprawdzić tego, co niby miał sprawdzić, lecz został wykorzystany do tego, by przenieść na teren bazy nowy rodzaj wirusa, który atakuje tylko ludzi posiadających określony genotyp – wirus zaprogramowany na pewne DNA – i zabija ich. Na jego oczach;

d) pojawia się cyborg – żołnierz, którego nasz bohater kiedyś zabił, teraz wpakowany w cyberszkielet. Wciąż jedzie na prochach, które pozwalają mu znosić to piekło i chce, by nasz bohater zadawał mu ból, a w końcu zabił tylko po to, by poczuć się znów człowiekiem;

e) wszyscy terroryści okazują się być potomkami wspomnianego wcześniej supergenotypu, czyli są rodziną. Nasz bohater morduje cały czas swoich braci.

To tylko kilka idei z tej gierki. Generalnie tak się właśnie zastanawiam nad tymi przyjaciółmi, których spotykał bohater. Bo każdy ma jakąś specyfikę, nasz ludek nie zna ich słabych punktów... To tacy jakby „podbossowie". W zwykłych scenariuszach też pewnie dodaliby smaczku. Zamiast dwunastu trolli/cyborgów – jeden sprytny pirotechnik. Kawałek scenariusza i zwykłej nawalanki w międzyczasie i znów – akrobata, telekinetyk, snajper. Nie musi być w tym wiele realizmu. Generalnie ostatnio odchodzi się od realizmu w grach komputerowych z jednej strony, a zbliża z drugiej. Weźmy na przykład stary przebój na PCty i nie tylko: *Micro-Machines*, gdzie jeździło się maleńkimi samochodzikami po stole, w łazience, po biurku... Albo ostatnio *Army Men 3D*, gra, w której operujesz gwardią plastikowych żołnierzyków. Zmierzam zaś do tego, że jeśli nie masz już zupełnie pomysłu na przygodę, zawsze poratuje Cię idea zmniejszenia graczy. Najlepiej chyba do wielkości jabłka. Walka ze szczurem jest wtedy koszmarem godnym najlepszego horroru, o psach nie mówię. Jak zmniejszać? W *fantasy* magią, w *s-f* – środkami psychotropowymi. Niech się tylko bohaterom wydaje – to wystarczy.

Jeśli chcecie obejrzeć coś podobnego w kinie, jest film: „Kochanie, zmniejszyłem dzieciaki", no i oczywiście „Podróże Guliwera" Swifta. Ale mówiąc o filmie – miałem ostatnio przyjemność wybrać się do kina na „Osaczonych" z Connerym i Zetą-Jones. Film jaki był, taki był, ale parę niezłych patentów miał.

Miał na przykład motyw kradzieży dzieł sztuki. Jak dla mnie pomysł genialny do sesji. Sam go z resztą kiedyś wykorzystałem, wmawiając Badaczom na sesji **ZC**, że jedno z ostrzy w muzeum Historii Naturalnej w Londynie to magiczny artefakt. Trzeba było buchnąć. Osobiście lubię takie scenki, bo gracze siedzą najpierw i kombinują, a potem jeszcze działają dyskretnie. O wiele trudniej wykrada się osoby (np. z więzienia albo ze szpitala psychiatrycznego) – to też dobry patent.

A propos wykradania – przypomniała mi się dawno temu wydana książka Lawrence'a Watt-Evansa: „Bazyliszek". Chodziło w niej o to, że bohater miał przyprowadzić bazyliszka, istotę, która zabija wzrokiem, dotykiem, głosem... itd., itp. To już szczyt, nie?

## Książe
## Z PUNKTU WIDZENIA LAIKA

*Kiedy zaproponowałem naczelnemu **MiM-a** współpracę, tak naprawdę uczyniłem to bez przekonania, na próbę, nie sądząc, iż się zgodzi. No cóż, fakt, że piszę te słowa (nie wiem, czy tekst się ukaże), świadczy, iż zaaprobował moją propozycję. Domyślam się, dlaczego. Jestem człowiekiem z „zewnątrz", jeśli chodzi o gry fabularne i karciane, dzięki czemu mam, być może, inne spojrzenie na sprawy z tym związane. Nie chodzi mi przy tym o mechanikę gry, opis światów itp. Raczej o ludzi – „producentów", „konsumentów", związek między nimi, wreszcie samo zjawisko gier, bardziej w ujęciu społecznym i socjologicznym; jego ewolucje, wreszcie sprawy stare jak świat, istniejące w każdej branży: zawiść, pieniądze, komercja i sztuka.*

*O to chyba chodziło naczelnemu, a naczelnych nie można zawodzić. A więc do roboty.*

*Dawno temu istniało pojęcie „lwa salonowego". Był to taki pan, który wszystko lepiej wiedział, a cała jego odwaga polegała na formułowaniu radykalnych opinii, właśnie w salonie, wiedząc, że otaczają go takie same lwy, i nikt mu nic nie zrobi (zainteresowanych odsyłam do „Salonu Warszawskiego" A. Mickiewicza). Zawsze, kiedy słyszę opinie niektórych graczy o **MiM-ie**, mam wrażenie, iż ów „lew" wcale nie odszedł do lamusa, tylko przeniósł się do bardziej przyziemnych pomieszczeń. Sens ich uwag sprowadza się do tego, iż **MiM** jest pismem kiepskim, ogólnie złym, robionym przez pseudo-profesjonalistów, a podtekst – do tezy, iż to dopiero oni „zrobiliby pismo dla ludzi". Taka zazdrość połączona z zawiścią.*

*Trudno mi polemizować z merytorycznymi uwagami, choć pewno coś bym zrozumiał. Nie chodzi mi o wiecznych malkontentów, którym nic się nie podoba – im w ogóle nic się nie spodoba. Nie piszę o ludziach, którzy widzą błędy w danym numerze (zawsze takie są). Chodzi mi o tych, którzy z bardzo bezpiecznej pozycji, nie próbując się angażować, mówią, że są lepsi. Po prostu! Mogą tak twierdzić, ponieważ się nie zdarzyło, aby wyrazili chęć współpracy, ewentual-nie sami otworzyli konkurencyjne pismo – zrobili cokolwiek.. Co ciekawe, podobna abnegacja dotyczy – jak mi się wydaje – w większym stopniu stosunku graczy do **MiM-a**, niż fanów innych periodyków fantastycznych. Oczywiście, nikt nie spodziewa się po piśmie zajmującym się grami tekstów krytycznych (przynajmniej w nadmiarze), dyskusji panelowych (a szkoda!). Więc niektórzy, co mniej inteligentni, myślą, że są uprawnieni do, w ich pojęciu, równorzędnej „polemiki", jeśli polemiką można nazwać tak pojęty dyskurs (to ostatnie słowo zresztą też tu nie pasuje). Robią błąd. Żeby wypowiadać się – w słowie pisanym – na temat jakiegoś zjawiska (gier fabularnych również), nie wystarczy w nim uczestniczyć. Poza odpowiednią wiedzą ogólną i szczegółową, znajomością poprawnej polszczyzny, trzeba posiadać luksus dystansu do ulubionego hobby, obiektywizm w relacji „ja – gra fabularna", i najważniejsze: niezbędną intuicję, która powie Ci, czy to, co Ciebie fascynuje, przelane na papier zainteresuje innych (czytaj: większość). Do tego potrzebny jest inny rodzaj odwagi: poddanie się presji osądu czytelników. Wyżej wymienionym to nie grozi.*

*Oczywiście, sporo jest takich, którzy zaraz zakrzykną, iż próbowali: pisali scenariusze, listy, teksty, opowiadania, proponowali zmiany. To prawda. Ale cóż po listach rozpoczynających się zdaniem: (cytat z pamięci) „w pierwszych słowach mego listu...", cóż po ludziach, którzy próbują Cię przekonać słowami: „No, wiesz, generalnie piszę horrory..."? A potem słyszę, iż każdy redaktor boi się o swój stołek.*

*Inną, dziwiącą mnie kategorią graczy, są ci, którzy – wykorzystując znajomość języka angielskiego – grają w system w Polsce nie wydany. Uważają się za lepszych, właściwie nie wiadomo dlaczego. Czy z faktu, że ktoś czyta Dicka albo Tolkiena w oryginale, wynika, iż jest lepszy od tego, który z niecierpliwością czeka na polskie wydanie? A jednak: po wydaniu **Warhammera** słyszałem o komercjalizacji i masowości (tak jakby gry fabularne nie miały nic wspólnego z „kulturą masową"), po **Zewie Cthulhu**, iż nikt (poza wybranymi), mitologii Lovecrafta nie rozumie... No i oczywiście każdy podręcznik był źle przetłumaczony.*

*Więcej tolerancji proszę, wszak – jak często słyszę – tolerancją rpg stoi.*

*Na zakończenie dykteryjka dedykowana wszystkim lwom salonowym:*

*Dawno temu do rzeczonej redakcji zgłosiło się dwóch młodych ludzi. „Nie podoba nam się to, to i to. Zrobimy lepiej". „Taaak", odpowiedziała przeciągle ówczesna Redakcja. „No to róbcie". Zrobili, i robią to do dzisiaj.*

❍

---

## Post Scriptum
## WYZNAWCY BŁOGOSŁAWIONEGO KJURLAJTA

*Poniższy artykuł dotyczy gier, fikcyjnych światów i kultów, i nie nawołuje do sekciarstwa ani satanizmu. Tyle tytułem wstępu dla łowców czarownic.*

*Wymyślili autorzy systemów fantasy panteon bóstw wszelakich. Dobrych i złych, prawych i lewych, ciapkowanych i w prążki. Daleko im co prawda do starożytnych Rzymian, którzy mieli nawet osobnych bogów od drzwi, zawiasów i progu (widać aż tak daleko pomysłowość twórców nie sięga), ale starali się, jak mogli. Pytanie tylko: po co? A czemu pytam? Zaraz wytłumaczę.*

*Bohaterska drużyna rusza w świat. Na odludziu spotyka potwora. Wywiązuje się krótka wymiana zdań. Załóżmy, że drużyna jakoś z tego wychodzi. Tyle, że nie najlepiej – kogoś „szarpie nera", ktoś wypluł pół płuca. Wokół drużyny dzika głusza, pełna jeszcze wielu potworów chętnych do wypruwania nerek i płuc przybłędom. I jak tu przez to przebrnąć?*

*Odpowiedzią jest... kapłan! Drużynowe pogotowie ratunkowe. Podejdzie, rzuci parę „kjurlajtów" i wszyscy znowu cali zdrowi i szczęśliwi. Nawet lepiej, bo nie potrzeba długiej rekonwalescencji (spróbujcie to wymówić), nie zostają blizny i na starość nie łupie w kościach. Cud i łaska boska, jak w mordę strzelił! Tylko jakoś nikt sobie tego zanadto do serca nie bierze.*

*Jeżeli istnieją jeszcze jacyś nieświadomi, to spieszę wytłumaczyć, że ów nieszczęsny kjurlajt, czy też cure light wounds (czy też, tłumacząc z AD&D na KC: leczenie lekkich obrażeń), to podstawowy czar, w który wyposażeni są wszyscy wędrujący po dzikiej głuszy kapłani. I obojętne, czy jest to kapłan bogini miłosierdzia, boga krwawej jatki, czy ćwierćboga hodowców kóz – w chwili potrzeby każdy równo zmienia się w chodzącą apteczkę. I żeby chociaż pomodlił się do bóstwa o łaskę dla rannego czy padł na kolana, błagając o cud. Nie. Podejdzie, rzuci kjurlajta albo dwa, i w drogę. Wraz ze wzrostem doświadczenia, różnica jest tylko taka, że zamiast lekkiego leczenia rzuci ciężkie albo w razie potrzeby wskrzesi delikwenta, i jazda dalej.*

*Rzadko który gracz pamięta, jaki jest dokładnie etos bóstwa, w którego kapłana się wciela. W jakich porach dnia należy się modlić? Jakie ofiary składać? Jakie są przykazania i prawdy wiary? Mało który usiłuje też powiększyć grono wyznawców swego bóstwa, a jeśli już to robi, często ogranicza się to do groźby: „Nawróć się, albo nie będę cię więcej leczył". Czynności religijne ograniczają się natomiast do deklaracji po przebudzeniu: „To ja się modlę". Nie przywiązuje się również zbytniej wagi do obowiązków kapłana względem całej organizacji kościelnej. Ot, pójdzie, gdzie go oczy poniosą, nikogo o zdanie nie zapyta. Ilu graczy wie, jaka jest hierarchia w danym kościele, komu podlegają odgrywani kapłani (czyli kogo powinni pytać o zgodę na latanie po głuszy) i jakie są ich codzienne obowiązki, kiedy nie latają po głuszy i nie rzucają kjurlajtów?*

*A przede wszystkim – i to jest grzech wołający o pomstę do nieba – jakoś do zakutych łbów nie dociera podstawowa sprawa. Pal sześć, jeszcze od biedy organizację kościelną, ale boga nie można sobie lekceważyć. Bo to bóg. On jest podstawą egzystencji kapłana, bowiem, przynajmniej teoretycznie, kapłan to człowiek, który poświęcił swoje życie bogu. Jemu też kapłan zawdzięcza łaskę i moc czynienia cudów. I jeśli tak odnosi się do swego boga, w mgnieniu oka może je utracić. Albo wpaść w jeszcze gorsze tarapaty. Nie będę się wdawał w szczegóły. Jest to, jak wspomniałem, sprawa podstawowa, a wszystkiego nie podam Wam na patelni – musicie jeszcze trochę pomyśleć samodzielnie.*

*Jak to ujęli bracia Strugaccy: „Trudno być bogiem" – wymaga to boskiej cierpliwości. Po co w takim razie tylu bogów i wysiłki twórców gier, skoro można by cały panteon zastąpić jednym Kjurlajtem?*

❍

# SPRAWA MORDERSTWA

## TOMU$

### MIEJSCE

Najlepiej zamknięte i odcięte od świata. Może być mała mieścina, statek kosmiczny itp. Jeśli bohaterowie są kimś w rodzaju detektywów/adwokatów i współpracują z/są członkami policji, to może być nawet duże miasto, tylko trzeba zmodyfikować wstęp – to, co spotkałoby jednego z nich w *Początku*, przydarzy się świadkowi, a postaci czeka przesłuchanie go.

### NASTRÓJ

Na samym początku wszystko powinno sprawiać wrażenie zwykłej kryminalnej sprawy o zabójstwo. Dopiero z czasem bohaterowie ujrzą drugie dno, a potem – ewentualnie trzecie (patrz *Dodatkowe zakręcenie*), przeznaczone dla sprytniejszych graczy, którzy szybko dojdą, o co chodzi.

Reasumując: najpierw kryminał, później nieco horroru, a na zakończenie – przyjemność dla MG.

### POCZĄTEK

Klasyczny. Na jednego z bohaterów wpada zakrwawiony młody człowiek i jęczy: „Znowu to zrobił. On znowu to zrobił". Chłopak (Nejbosza Popow) jest najwyraźniej w szoku, co potwierdzi nawet lekarz. Przez najbliższe kilka godzin nie nadaje się do rozmowy.

Zapewne nasz bohater postanowi się dowiedzieć, co się stało. Niezbyt świadomy otoczenia chłopak zaprowadzi postać do pobliskiego mieszkania/kajuty (Miejsca). Jak łatwo się domyśleć, dokonano tu krwawego mordu. Zabity to również osoba młoda (Sean Glenn), jak się później okaże – przyjaciel Nejboszy. Obaj zresztą mieszkali w Miejscu.

### ŚLEDZTWO

Teraz wszystko zależy od bohaterów. Najlepiej jakoś zachęcić ich do poprowadzenia śledztwa. W przypadku detektywów – nie będzie problemu. Adwokaci mogą bronić Nebojszy w sądzie. W innym – zawsze może ich o to poprosić kapitan statku czy wójt wioski (w końcu są obcy i chyba bardziej światowi). Jeśli się nie zabiorą za śledztwo, to trudno.

Dobry film kryminalny charakteryzuje się tym, że nawet jeśli wiemy, kto jest mordercą, to nie potrafimy tego od razu udowodnić. Miejmy nadzieję, że bohaterowie od razu nie zabiją Nejboszy, gdyż jest on oczywiście pierwszym podejrzanym. W miarę jednakże śledztwa powinno się okazywać, że nie do końca. Oto kilka propozycji:

1) Zbrodnia nastąpiła na kilka chwil przed tym, nim Nebojsza trafił do Miejsca. Jego alibi to dziewczyna (Paula), z którą się spotykał. Ale Paula boi się ojca, przy którym nie przyzna się, że miała schadzkę z chłopakiem.

2) Morderstwa dokonano dziwnym nożem, który kiedyś należał do niezwykłej kolekcji pewnego miłośnika łowiectwa (Johna Butlera), skazanego zresztą za zabójstwo dość dawno temu. O tym oczywiście mogą wiedzieć tylko specjaliści. Czyżby więc to nóż był wszystkiemu winien? Jeśli jeszcze dodać, że Johna Butlera zesłano do miejsca, z którego okolic pochodzili Sean i Nebojsza, to zaczyna być jeszcze zabawniej.

3) Na wieść o zbrodni (informuje o niej np. kapitan, albo bohaterowie przesłuchują podejrzanych) co najmniej dwie osoby zareagowały tak, jakby to ich w ogóle nie obeszło. I jakby tego jeszcze było mało, jedna z nich (Peter Pettersson) pochodzi z tego samego miejsca co Sean oraz Nebojsza i razem z nimi weszła na pokład. I jeszcze chłopców namówiła na tą wyprawę. Na dodatek zachowuje się dziwnie – unika spotkań ze śledczymi, kryje się w mieszkaniu bogatej starszej pani (może zwykły naciągacz?).

4) Na miejscu zbrodni znaleziono odciski palców (jeśli to możliwe) lub stóp nie tylko Seana i Nebojszy, ale również m.in. Petterssona – nic dziwnego, jeżeli się znali. Ale to każe poszukać innych podejrzanych.

5) Choć na nożu znaleziono odciski palców Nebojszy, to przecież chłopak mógł go wziąć do ręki pod wpływem szoku (często się zdarza), a potem upuścić. Krew na jego ciele i ubraniu wzięła się stąd, że np. ukląkł koło ciała. A ponieważ ofiara została nieźle pocięta, to krew była wszędzie.

### ZAKOŃCZENIE

Tak czy inaczej, wszystko powinno wrócić do Nebojszy. Bohaterowie pewnie będą go chcieli przesłuchać. Wtedy okaże się, że chłopak ma rozszczepioną jaźń. I tu winien zacząć się horror. Poza Nebojszą w ciele jest jeszcze: Sybil (archetyp smutku i miłości – kochała Seana), Robert (archetyp mola książkowego; raczej nie wyjdzie na światło dnia), John (morderca, pozostałe jaźnie się go boją), Tatuś (archetyp ojca) i kogo sobie jeszcze zażyczysz. Inne jaźnie nie będą się pojawiać na zawołanie. Sybil przybędzie, gdy nastąpi wizja lokalna na miejscu zbrodni. John, gdy Nebojsza zostanie czymś sprowokowany lub zacznie się użalać nad sobą.

Z różnych jaźni da się wyciągnąć informacje, że do takiego rozszczepienia doprowadził Petterrson, który chciał mieć po prostu podręcznego zabójcę. Niech się nawet okaże, że Peter jest potomkiem Johna Butlera. Petterrson żyje z naciągania starszych pań, żenienia się z nimi i zabijania ich rękami Nebojszy. Ten jednak czasem wyrywa się spod kontroli – tym razem z powodu Pauli, w której zakochała się jaźń Johna.

### DODATKOWE ZAKRĘCENIE

Niech Nebojsza okaże się zręcznym oszustem. Tak naprawdę nie ma rozszczepienia jaźni. Jest tylko Johnem – okrutnym, psychopatycznym mordercą, który odznacza się niezwykłymi umiejętnościami aktorskimi. Po prostu postanowił pozbyć się Seana i Petterrsona, a wybrał najlepiej nadający się do tego sposób. Ale o tym gracze nie mogą się dowiedzieć wprost. Niech Nebojsza tylko szybko na odchodnym uda po kolei różne jaźnie.

### UWAGI NA KONIEC

MG ma tu niezłe pole do popisu do odgrywania Nebojszy, szczególnie zmian jego osobowości. Polecam spróbować.

Oczywiście, nawet w naszym świecie istnieją osoby o wielokrotnie rozszczepionej jaźni – nawet do kilkunastu w jednym ciele.

# LOCHY

## SASZA „SASZAK" WEGNER

Jednym z najczęściej wykorzystywanych elementów w grach *fantasy* są podziemia. Nie ma co ukrywać, że są one używane przez większość Mistrzów Gry jako standardowa recepta na sesję. Co jednak składa się na taki loch? Kartka papieru z naszkicowanymi korytarzami, miejsca, gdzie czatują potwory i ich statystyki. Czy jednak podziemie to struktura tak prosta? Nie wydaje mi się. W tym tekście chciałbym zwrócić uwagę Mistrzów Gry na tak „standardowy" element sesji, jak eksplorowanie podziemi. Mam nadzieję, że uda mi się wtłoczyć trochę życia w powszechnie używane i prawie identyczne w budowie lochy.

### Pierwszym pytaniem, które trzeba sobie postawić, powinno być: „Jaki był cel zbudowania tych podziemi?"

Podstawowym błędem, który popełnia się podczas tworzenia lochów, jest wybranie nieprawdopodobnego celu budowy. Najczęściej chodzi tylko o to, aby zapewnić Graczom rozrywkę. A przecież trzeba się trzymać realiów systemu. Przecież budowniczy podziemi kierowali się jakimiś pobudkami, zupełnie różnymi od bezcelowego drążenia skał i zasiedlania ich potworami. Każdy loch musiał do czegoś służyć. Oto kilka moich przykładów (proszę ich nie traktować jako standardów, to tylko przykładowe pomysły):

– więzienie – podziemie kiedyś było tajnym więzieniem miejscowego pana lub nawet państwowym, w środku można znaleźć wiele narzędzi tortur, cel, przerdzewiałych klatek, szkieletów ludzi zagłodzonych na śmierć; *Przykład wykorzystania w przygodzie: być może zleceniodawca szuka szczątków kogoś bliskiego lub starych dokumentów więziennych;*

– biblioteka – ten teren kiedyś należał do gildii czarodziejów, która postanowiła ukryć swe zbiory biblioteczne. Biblioteka była niegdyś bogato zdobiona, dzisiaj pozostały jedynie zawalone korytarze, bronione przez stare zaklęcia i pułapki obronne; *Przykład wykorzystania w przygodzie: gracze muszą odnaleźć starą magiczną księgę, by odczarować syna króla cierpiącego na magiczną chorobę; znaleźć cenną knigę dla czarodzieja-kolekcjonera;*

– kryjówka – jeden z najprostszych sposobów; podziemia to miejsce ukrywania się groźnej bandy terroryzującej okolicę, tu skryły się niedobitki armii Chaosu, tu swe obrzędy odprawiają tajemniczy kapłani; krótko mówiąc, pomysłów w bród, w kryjówce można znaleźć praktycznie wszystko (zależnie od tego, czym zajmowali się lub zajmują mieszkańcy), być może broń, pieniądze, jeńców, święte miejsca; *Przykład wykorzystania w przygodzie: banda kryjąca się w podziemiach zrównała z ziemią wioskę rodzinną graczy; chodzi o odbicie jeńców; o uprowadzenie wodza obcej armii;*

– skarbiec – również bardzo popularny pomysł; loch to po prostu miejsce składowania skarbów możnego pana, tajnego stowarzyszenia czy mieszkających tu dawniej krasnoludów; takie podziemia będą na pewno dobrze wykonane, przecież były przeznaczone do przechowywania pieniędzy i klejnotów; można tam znaleźć wiele ozdobnych lichtarzy, żyrandoli, okutych drzwi i stróżówek; *Przykład wykorzystania w przygodzie: zły władca wyciska z poddanych ostatnie pieniądze, wynajmują więc graczy do odzyskania chociaż ich części; posiadacz majątku podupada i ubezpieczył się w krasnoludzkim banku, teraz chce „przypadkiem stracić" majątek, aby odzyskać zainwestowane kiedyś pieniądze;*

– kopalnia – kiedyś to podziemie stanowiło prosperującą kopalnię jakiegoś kruszcu czy czegokolwiek innego, dziś stoi pusta, wyczerpały się złoża lub przestało się opłacać wydobycie, ale może również zalęgło się w niej to COŚ; kopalnie będą charakteryzować się stemplami, kiepsko wykończonymi korytarzami, żyłami surowca widocznymi na ścianach, ślepymi korytarzami, zawalonymi uliczkami, połamanymi i zardzewiałymi narzędziami; *Przykład wykorzystania w przygodzie: gracze zostają wynajęci do eksterminacji tego CZEGOŚ, co spowodowało zaprzestanie wydobycia; być może mają odzyskać jakiś pozostawiony tam przedmiot – starą mapę czy przepis na to, jak ów surowiec przerabiać;*

– plantacja – obszar podziemi był wielką plantacją podziemnych roślin, grzybów czy nawet zwierząt; z jakiegoś powodu prace na niej zostały przerwane, być może z powodu warunków naturalnych; podziemia takie będą charakteryzować się niezbyt dokładnie wykonanymi korytarzami, za to z precyzją wykutymi salami i komnatami, gdzie owe rośliny mogły się rozwijać; można się tam natknąć na cuchnące resztki roślin, na pomieszczenia z nawozem czy narzędziami do uprawy; *Przykład wykorzystania w przygodzie: gracze wynajęci przez właściciela plantacji mają znaleźć źródło czynnika niszczącego jego majątek, zabić roślinne mutanty lub stwory, które się roślinami żywią.*

### Kolejne pytanie, które powinno się nasunąć Mistrzowi Gry to: „Kto był twórcą tych podziemi?"

Jest to o tyle ważne, że bardzo potrzebne do trafnego opisu. Należy zwrócić uwagę, czy były to krasnoludy, dla których wykucie takich tuneli stało się zadaniem życia, czy może ludzie, dla których miały one stanowić jedynie kryjówkę, a może potwory po prostu zajęły naturalny twór skalny, od czasu do czasu zaganiając gobliny do pracy. Drugą sprawą jest zawód twórców. Jeśli byli do doświadczeni górnicy, to budowla charakteryzuje się dokładnym i optymalnym planem, jeżeli zaś jacyś nowicjusze, to często można się natknąć na tunele prowadzące wprost do przepaści, na zawalone przejścia i inne tego typu fuszerki. Jeszcze inaczej miałaby się sprawa z podziemiem tworzonym rękami niewolników. Taka budowla byłaby robiona bez polotu, często błędnie. Można by było napotkać różne niedoróbki nawet zamierzone, na przekór woli nadzorców. Nie bez znaczenia jest również

### wiek lochów.

Podstawową zasadą jest, że im starszy, w tym gorszym stanie się znajduje. Tunele zawalające się pod siłą głosu, zbutwiałe mosty, architektura podziemia pozmieniana przez różnego rodzaju czynniki naturalne. W przeciętnych przygodach zawsze znajdzie się przynajmniej jedno tajne przejście. Ale czy ktoś zastanowił się, dlaczego ono działa? Przecież już po kilku lub kilkunastu latach takie przejście zacinałoby się, nie dawało wykryć, ponieważ ziarenka pyłu zapchałyby szczeliny. Oto piękna sytuacja: spod zawalającego się stropu gracze chcą uciekać przez tajne przejście. Ktoś je znajduje, każdy wrzeszczy, że wchodzi pierwszy, a tu przejście najzwyczajniej w świecie się zacina. Nawet tak prozaiczny element jak schody pod wpływem czasu mogą stanowić pułapkę. Ułamane lub kruche schodki to dla paladyna w zbroi płytowej nie lada przeszkoda. A gdy podziemie było przez lata nieodwiedzane, to czyż nie powinien odkładać się tam kurz? Jak bronić się przed maluteńkimi pyłkami, które wdzierają się nawet do oczu? Na to chciałbym zwrócić uwagę – stary loch nie oznacza idealnie działających mechanizmów i dokładnie wypucowanych ścian, niech to podziemie będzie naprawdę stare!

### Czy lochy da się urozmaicić jeszcze bardziej?

Oczywiście! Przecież podziemny świat ma odmiany. Nie wystarczy za każdym razem zmieniać układu korytarzy i mechanizmów pułapek. Natura zadbała, by w tunelach nie było nudno. Na pewno miłą odmianą dla graczy znudzonych eksploracją coraz to nowych, ale wciąż takich samych obszarów, będzie napotkanie wody. Być może w postaci rzeczki, może jakiegoś źródełka, ale jak ciekawie będzie, gdy na drodze bohaterów pojawi się podziemne jeziorko. Nikt raczej nie nosi ze sobą składanych łodzi. A tunele zalane wodą? Czy gracz obładowany workiem z klejnotami zdoła przepłynąć minutę bez zaczerpnięcia powietrza? Inną odmianą dziwnej przeszkody może być coś tak egzotycznego jak lawa. Nie musi być wywołana naturalnie, może być magicznie – pod jej wpływem zbroje i miecze stają się gorącą papką. Oczywiście, nastrój budować mogą i urządzenia stworzona przez rasy rozumne (mniej lub bardziej). Chyboczące się linowe mostki, zbutwiałe drewniane mosty, różnego rodzaju stemple, schodki, od czasu do czasu wagoniki na wykutych w skale szynach. Wszystko to da się mocno zdynamizować dla dobra przygody. Idealnym pomysłem jest komnata z pewnym typem roślinek. No co? Wyglądają najzwyczajniej na świecie, tylko wydzielają lekko halucynogenny gaz. Teraz można opowiadać graczom co tylko dusza zapragnie, a skutki będą nieobliczalne.

### Potwory w podziemiach

Należy się zastanowić, co wielki minotaur na przykład może robić w lochach. Przecież nie należy wypełniać podziemii przeciwnikami, kierując się zasadą „im więcej tym lepiej". Trzeba to robić zgodnie z realiami systemu i świata. Czy ten potwór w ogóle żyje w okolicy? Dlaczego zamiast hasać po drogach, postanowił siedzieć w ciemnych podziemiach, itd. Obecność każdego ze stworów musi być jakoś wytłumaczona. Z tym właśnie zagadnieniem jest związane

### zakwaterowanie monstrów.

Jak to jest, że te wielkie pająki buszują po lochach przez całe lata? Nawet potwór musi gdzieś odpoczywać, coś jeść, załatwiać swe potrzeby, przeważnie również się napić. W przygodach większości Mistrzów Gry te zagadnienia w ogóle nie występują. Jedyne, co można u nich napotkać, to kolejne puste komnaty, z których „możecie iść prosto albo w lewo". Apeluję o umieszczanie lokacji do spania i odpoczynku. Sala zasypana gnijącym sianem wystarczy. Równie dobrze mogą tam być skóry bądź łoża wykute w skale. Jakiś podziemny strumyk dostarczający wody, może jeziorko, w każdym razie dla większości potworów brak picia jest równie zabójczy, jak dla ludzi. Może i mało przyjemne miejsce, ale wszędzie musi być – potworza toaleta (fajna nazwa, nie?). Ta banda goblinów musi gdzieś oddać to, co zjedli przed tygodniem, prawda? A co jeśli właśnie tutaj znajduje się skarb, którego szukają gracze? Miłego szukania. Inna sprawa – jedzenie. I tu zaczynają się schody, jakoś trzeba urzeczywistnić istnienie lochu, a bez pożywienia zamieszkujące go stwory szybko by się wyniosły. Trzeba się zastanowić, skąd mieszkańcy biorą jedzenie, być może żywią się grzybami rosnącymi poziom niżej, a może wychodzą i polują na jelenie? W każdym razie na pewno nie poszukiwaczami przygód, bo ci raz przyjdą, a dziesięć razy nie. Zmierzając ku końcowi, warto wspomnieć jeszcze o

### motywacji.

W końcu potwory po coś siedzą w tych podziemiach. Najłatwiej uznać, że zostały tam sprowadzone przez maga i tyle, ale przecież wszystkie lochy nie mogą być takie same. Co produktywniejsze rasy mogą opanować teren, by na przykład wydobywać coś albo hodować. Część może polować na jakieś podziemne biegające specjały. Jeśli w okolicy są sadyby ludzkie albo innych ras (elfie, krasnoludzkie i tak dalej) to takie podziemia mogą być dobrą bazą wypadową. W każdym przypadku coś trzeba wymyślić, by lochy nie były tylko kawałkiem mapy z narysowanymi lokacjami monstrów.

### Kilka pomysłów na podziemne przygody:

Pierwszy pomysł to wpakowanie graczy do korytarzy, które dopiero są w budowie. Można tam napotkać grupy pracujących potworów, niedokończone mosty, schody i drzwi. Pewnie będzie to rozgrywka ciekawsza niż te, w których gracze wchodzą do zwyczajnych, już gotowych do eksploracji lochów.

Zwykle są dwie strony konfliktu: gracze i mieszkańcy lochów. A gdyby tak wprowadzić dwóch lub więcej właścicieli podziemi? Poszukiwacze przygód byliby chyba co najmniej zaskoczeni, gdyby wyskakujący na nich mutant dostał w głowę od innego stwora. Może zamiast napotkać armię goblinów, zauważyli gigantyczną salę, gdzie trwa wielka bitwa pomiędzy różnymi właścicielami podziemi?

Ostatnim moim pomysłem jest loch bez przeciwników. Zwariowałem? Nie, mam po prostu inną koncepcję. Bardzo ciekawą przygodą wydaje mi się zaskoczenie graczy w samym środku labiryntu jakimiś zmianami w strukturze otaczającego ich terenu. Skały zmieniają swe położenie, wszystko się trzęsie, zawala, skądś zaczyna lać się woda. Trzeba uciekać, płynąć przez zalane korytarze, zostawiać skarby, by wspiąć się po pionowej ścianie, wspólnie organizować przeskoki przez szerokie ustępy. Powinno to połączyć graczy we wspólnym wysiłku. A przy okazji pozbawić ich części łupu, bo w końcu życie ważniejsze, czyż nie?

Mam nadzieję, że moje kilka (no, może trochę więcej) zdań rzuci nieco światła na pewnie już zapomniane przygody z podziemiami, może odżyją one w nowy sposób.

Czego sobie i Wam życzę.

# FEUDALNA JAPONIA W RPG

# CZ. I: NINJA

## MIŁOSZ

O wojownikach ninja pewnie wiecie sporo – że na czarno się noszą (chyba że to American Ninja – to nawet na czerwono), że świetnie się leją, że znikają, że rzucają granatami i gwiazdkami. Poza tym śmiesznie biegają, stawiając drobne kroczki. No, i ekstra. A gdyby Wasze drużyny powiedziały Wam: chcemy powalczyć z ninjami... Albo i Wy wpadlibyście na pomysł: „chcę być ninja" (ja mam ostatnio zajawkę na bycie ninją wszędzie, denerwując swoich MG), albo: „chcę wprowadzić do sesji ninjasa"... W jednym i w drugim przypadku sięgniecie pewnie do miejsca na karcie, gdzie są: sztuki walki, ukrywanie się i broń wszelaka w pierwszej kolejności. I co dalej? Właśnie w tym artykule chcę przypomnieć Wam, jaką kopalnią radochy są ninjasy i ich klony we wszystkich systemach RPG. Zacznijmy od źródła.

Źródło jest takie. Między 500 a 300 rokiem przed naszą erą powstało w Chinach coś, co do dziś przetrwało pod nazwą *Sztuka Wojny*. Z tego właśnie wyrosło *ninjustsu*, stawiające sobie za cel: „infiltrację wrogiego środowiska, sabotaż i zabójstwa oraz bezpieczne zniknięcie" (Rati, Westbrook, 1997). Z tego przykładu widać już, że zabijanie nie było głównym zajęciem wojowników nocy. A co nim było? *De facto* psychologia i socjologia.

„[Ninja] Musiał potrafić naśladować członków wszystkich klas społecznych, by móc swobodnie poruszać się nawet po obszarach, które znajdowały się pod ścisłym nadzorem. Do tego celu niezbędna mu była [...] praktyczna znajomość psychologii, której nauka obejmowała również wróżenie z ręki i hipnozę". (Rati, Westbrook, 1997)

Niemniej ninja znany jest przede wszystkim jako maszyna do zabijania. A fenomen ten opierał się głównie na jego wszechstronności. Każdy przedmiot w rękach ninja stawał się bronią: od kija po widelec czy fajkę. Powiada się jednak, że „Ninja jest mistrzem wszystkich rodzajów broni, ale najgroźniejszą bronią jest on sam". Mimo powszechnego przekonania, nie powstała jedna szkoły walki wręcz dla ninja. Poza popularnym *ninjutsu* – stylem oficjalnie zakazanym w Japonii – ninja szkolili się w różnych szkołach w *Koppo* (łamaniu kości) albo *Yubijutsu* – atakowaniu witalnych punktów przeciwnika samymi palcami – stąd właśnie opowieści o ludziach zabijających dotykiem.

Chcąc zrozumieć fenomen ninja, trzeba przede wszystkim pojąć, że szkoły ninja edukowały potajemnie swoich adeptów, dzieląc się z nimi niemal całą dostępną wtedy w Azji wiedzą na temat tego, co dziś nazwalibyśmy: biologią, chemią, socjologią, psychologią, sztukami walki, balistyką, aktorstwem, traperstwem, sztuką kulinarną, kulturoznawstwem, sportami – wszystkim, co mogło w jakikolwiek sposób pomóc w walce i przetrwaniu na wrogim terenie. Ninja mogli podszywać się pod każdego i w każdej sytuacji. Mogli być lekarzami, politykami, kurtyzanami (kobiety ninja nazywane były *kuroichi*), aktorami, inwalidami i sportowcami.

Potrafili sporządzać wysokodietetyczne posiłki w kapsułkach i w bezruchu pozostawać w ukryciu przez kilka dni. Znany jest przypadek, kiedy ninja otrzymał zlecenie zabicia jednego z możnowładców i w tym celu ukrył się na belce w sypialni domu, który ten niedługo miał odwiedzić. Spędził tam kilkanaście dni bez ruchu, żywiąc się tylko kapsułkami z pożywieniem i medytując. W tym czasie przybyła przednia straż i sprawdziwszy domostwo, sprowadziła możnowładcę. Gdy zapadł zmierzch, ninja opuścił prosto do ust śpiącej na dole ofiary nitkę, po której skroplił truciznę. Nim mordercza kropla dotarła do ust śpiącego, ten zbudził się przypadkiem i ninja zginął.

Ciała ninja były celowo okaleczane. Częstym procederem było nacinanie ust tak, by pomieściły niewielkie ostrze, które spętany ninja wyciągał zębami i przecinał liny. Ninja znani są także z tego, iż potrafili przemieszczać kończyny w stawach i w ten sposób wydostawać się z pęt.

No, dobra. Ale co z tego dla RPG-ów? Ano to, że ninja nie musi być zabójcą. Może być mącicielem, szpiegiem, wrogiem albo przyjacielem. Ninja jako wzorzec profesji dają możliwość ułożenia scenariusza, w którym roić się będzie od zagadek i walki. Załóżmy, że trzeba wytropić szpiega. Szpieg zostaje zdemaskowany i próbuje powoli wycofać się z pola działań. Tu jednak zagwozdka – bohaterowie nie chcą dać mu uciec: „Giń, brzydki szpiegu!", a tu druga zagwozdka – koleś nie dość, że jest niezłym aktorem, to jeszcze nieźle się leje – taki klon ninja (klonem nazywam tu: superszpiega w systemach *s-f*, superszpiega w systemach *fantasy* itp.). I mamy dwie części przygody: pierwszą na myślenie, drugą dla zabawy w mordobicie.

Teraz inaczej. Może taki superszpieg grać w scenariuszu kilka ról! Może być tajemniczą piękną kobietą i zarazem brutalnym strażnikiem, faworytem szefa/władcy. Może być jednocześnie przyjacielem i wrogiem drużyny. Może... nieźle zamącić scenariusz.

Morderstwo wykonywane przez ninja było niepowtarzalną sztuką. Począwszy od odcięcia głowy mieczem, przez wstrzelenie przez okno strzały z uwiązaną petardą, zwabienie ofiary do dołu z uwięzionym w środku głodnym tygrysem, po doprowadzenie do samobójstwa przez podanie specjalnych naparów z ziół. To, co im współczesnym wydawało się magią, dziś nazwalibyśmy nauką i sztuką iluzji. Tym było w rzeczy samej.

Stąd też bierze się ostatni kruczek wykorzystania ninja w RPG: nie wszystko, co się dzieje, musi być wytłumaczalne. Ninja znają wiele sztuczek, o których nie śniło się ich przeciwnikom. Mogą na przykład zniknąć ze skrzyni, w której ich zamknięto, pozostawiając dmuchany zwierzęcy pęcherz w kształcie człowieka, wypełniony wodą. Wszystko w granicach dobrej zabawy.

No, i zdajcie sobie sprawę z tego, że ci kolesie istnieli naprawdę. I pewnie istnieją nadal... Wszak udokumentowany przypadek wykonania zadania dla rządu japońskiego przez ninja pochodzi z tego wieku.

**Bibliografia:**


1. Adams A., „Ninja, niewidzialni zabójcy", Warszawa 1994.
2. Świerczyński J., „Karate", Warszawa 1983.
3. Westbrook A., Ratti O., „Sekrety samurajów", Bydgoszcz 1997.

# GOLEMY

## RAFAŁ NOWOCIEŃ

Istoty nazywane golemami są prawdziwym fenomenem natury, jako że zostały stworzone nie przez bogów Orchii, lecz... inne żywe stworzenia. W istocie rzeczy golem nie jest jednak żywym organizmem, lecz czymś w rodzaju automatu, mocą magii pobudzonego do ruchu i działania. Zazwyczaj golemy przypominają kształtem istotę humanoidalną, posiadającą tułów, cztery kończyny i głowę. Wykonuje się je z bardzo różnych materiałów, najczęściej z gliny, metalu, kamienia lub drewna. Istnieją także inne ich wersje, lecz są albo bardzo trudne i nazbyt drogie w konstrukcji, albo też istnieją jedynie w fazie „prototypu" (MG może samodzielnie wykreować takie unikatowe golemy, których głównym budulcem jest np. srebro, kości, szkło itp.).

### TWORZENIE GOLEMA

Jest to proces długi, żmudny i nadzwyczaj kosztowny, a w dodatku nie zawsze skuteczny, jako że siły magii bywają kapryśne i czasem, pomimo wysiłków czarodzieja, cała praca nie zdaje się na nic – pod koniec okazuje się, że golem jest tylko kupą martwej materii...

Aby rozpocząć tworzenie golema, należy poczynić staranne przygotowania. W pierwszym rzędzie musimy zapewnić sobie kilkutygodniową współpracę doświadczonego alchemika (na pewno nie zażąda mniej niż 200-300 sztuk złota, nie dając przy tym żadnej gwarancji na powodzenie procesu), dysponującego czarem *Stworzenie golema*, oraz zgromadzić odpowiednią ilość PM (500-2500, zależnie od rodzaju golema) i materiału do budowy monstrum (500-5000 kg). Nieodzowna jest też pomoc odpowiedniego rzemieślnika, który, kierując się wskazówkami czarodzieja, uformuje powłokę golema. Następnie alchemik przystępuje do niebezpiecznego procesu umagiczniania ciała istoty i zakładania blokad PM. Czasami niezbędna jest też pomoc czarodziejów innych profesji, jeśli chcesz, aby twój golem posiadał jakieś unikatowe cechy magiczne. Niestety, wiąże się to z kolejnymi wydatkami (opłacenie specjalistów i zakup dodatkowego PM). Wreszcie, gdy wszystkie te kłopoty mamy już za sobą, przychodzi najważniejszy moment – stworzenie *shemmu* i zainstalowanie go w ciele golema.

### SHEMM

Terminem tym (pochodzącym, jak się zdaje, z języka demonów) określa się jądro magicznej mocy golema, bez którego jest on tylko nieruchomym, nie reagującym na nic posągiem. Wykonanie *shemmu* jest zadaniem bardzo trudnym, skomplikowanym i pracochłonnym – to właśnie na tym etapie wielu kreatorów musiało zarzucić swoją pracę, stwierdzając, że *shemm* nie działa. A ponieważ od samego początku tworzenia *shemmu* jest on magicznie połączony z ciałem golema, nieudane wykonanie tabliczki oznacza, że automaton nadaje się już tylko na śmietnik.

*Shemm* ma postać niewielkiej, metalowej tabliczki, na której wyryto magicznym pismem imię kreatora, słowo wprawiające golema w ruch, oraz moce, które posiada. Tabliczkę umieszcza się w sekretnym miejscu w ciele golema – zazwyczaj są to usta (a raczej szczelina pełniąca ich funkcję), choć wykorzystuje się do tego celu także skrytkę w kroczu lub na plecach. Osoba, która po włożeniu *shemmu* zwróci się do golema jego imieniem, przejmuje nad nim pełną kontrolę (golem nie reaguje na polecenia jakiejkolwiek innej istoty) – do chwili wyjęcia tabliczki. Chociaż każdy *shemm* przypisany jest tylko do jednego konkretnego golema, orchijscy alchemicy nie ustają w badaniach i eksperymentach, pragnąc stworzyć golema, który reaguje na kilka różnych *shemmów*, dzięki czemu mógłby posiadać różne rodzaje magicznych mocy i możliwości (zgodnie z zapisanymi instrukcjami). Niestety, jak do tej pory nikomu nie udała się ta sztuka.

Zniszczenie lub utrata *shemmu* jest równoznaczna z utratą golema – teraz może już służyć tylko jako oryginalny stojak na płaszcze...

### GOLEM W AKCJI

Istnieją trzy główne powody, dla których tworzy się golemy. Pierwszym z nich jest chęć uniknięcia ciężkiej, niewdzięcznej lub niebezpiecznej pracy fizycznej. Golemy przeznaczone do tych zadań zazwyczaj wykonywane są z gliny, dzięki czemu są odpowiednio wytrzymałe, a przy tym stosunkowo tanie (przynajmniej w porównaniu z golemami wykonanymi z metalu). Golemy tego typu wykorzystuje się w kopalniach, do obsługi ciężkich wind towarowych i pomp odwadniających na statkach, do pracy w środowiskach zagrażających życiu i zdrowiu (wypełnionych zabójczymi gazami, kwasami, truciznami, ogniem, zimnem, szkodliwą dla żywych istot magią itp.). Monstra tego rodzaju mają zazwyczaj słabo wyodrębnioną głowę, często za to wyposaża się je w narzędzia (łopaty, kilofy, młoty, łomy) będące naturalnym przedłużeniem kończyn. Golemy przeznaczone do pracy nie posiadają zazwyczaj żadnych specjalnych mocy magicznych, czasem jednak potrafią wykrywać określone rodzaje zagrożeń (np. trujący gaz) i ostrzegać przed nim otoczenie (np. zmieniając kolor powłoki). Niestety, najprostszy golem tego rodzaju kosztuje 3-4 tysiące złt, dlatego wielu pracodawców woli zatrudnić armię tanich robotników niż kupić czy wynająć golema. Mimo to, jeśli zamierzasz budować port, tamę lub wznosić zamek, wykorzystanie golema (a najlepiej kilku), szybko zwróci się z nawiązką.

Golemy wykorzystywane są także jako idealni strażnicy lub ochroniarze – mogą pilnować danego terytorium niemal przez wieczność, nie potrzebują snu ani jedzenia... Golemy tego rodzaju próbowano czasem

wykorzystywać w bitwach jako normalnych wojowników lub gwardzistów, lecz jest to bardzo kosztowna zabawa (żelazny golem bojowy kosztuje od 10 do 25 tys. zlt), na którą mogą pozwolić sobie jedynie najbogatsi wielmoże. Golem-strażnik wykonany jest zazwyczaj z żelaza (rzadziej z gliny) i może posiadać różne moce magiczne. Czasem wyposażony jest w cztery lub więcej rąk, w których dzierży broń lub tarcze (w różnych kombinacjach); czasami ręce golema zakończone są ostrzami mieczy, toporów lub innych rodzajów broni.

Golemy drewniane są nieco delikatniejsze od swych „twardych" pobratymców, ale też ich zadaniem nie jest walka czy praca, lecz... robienie korzystnego wrażenia na obserwatorach. Korpus drewnianego golema modeluje się z wyjątkową starannością, czyniąc z niego coś w rodzaju dużej mechanicznej lalki o ręcznie malowanej twarzy. Drewniane golemy kupowane są przez wielmożów i arystokratów (a także bogate gildie i kompanie handlowe), aby służyły im jako służący, lokaje lub odźwierni. Golemy nie są może najlepsze w tych rolach, ale wyobraź sobie zdumienie gości, gdy ujrzą, komu podają płaszcz (ubrany w liberię, golem w rękawiczkach to naprawdę ciekawy widok. Jeden z najbogatszych ekscentryków Get-warr-garu, tan Hildo Nakayg, zamówił nawet całą golemią orkiestrę, która niestrudzenie umila mu wieczory grą na różnych instrumentach – co prawda jest to tylko jeden utwór, ale nie można przecież mieć wszystkiego...). Drewniane golemy, mimo że słabiej zbudowane od metalowych czy glinianych, potrafią jednak walczyć, atakując przeciwnika pięściami.

## ZDOLNOŚCI I OGRANICZENIA GOLEMÓW

Poniższe cechy golemów wspólne są wszystkim ich rodzajom, ale MG może niektóre z nich usunąć lub dodać wymyślone samodzielne.

1. Wykonują proste polecenia typu: „Atakuj wszystkie istoty oprócz mnie, które będą próbowały wejść do tego pomieszczenia"; „Chroń mnie przed jakimkolwiek atakiem ubranych na zielono orków", „Kop tutaj" itp. Jednak polecenie w rodzaju „Bądź dla nich miły" [niezrozumiałe pojęcie uczucia] lub „Kop na głębokość sześciu metrów" [niezrozumiałe pojęcie głębokości, a więc niemożność jej oceny] są dla golema nie do pojęcia – w takiej sytuacji staje on nieruchomo.
2. Nie posiadają świadomości, więc czary działające na umysł (bazujące na odpornościach nr 1, 2 i 4) nie mają na nie żadnego wpływu (niezależnie od posiadanej Antymagii – patrz dalej).
3. Posiadają Antymagię (wyjątek – golemy drewniane) i infrawizję (na odległość równą 1/2 SZ w metrach).
4. Nie potrafią wydawać jakichkolwiek dźwięków.

## LISTA DODATKOWYCH UMIEJĘTNOŚCI GOLEMÓW

Oprócz przedstawionych powyżej ogólnych umiejętności wszystkich golemów (oraz szczegółowych, podanych w charakterystykach poszczególnych typów) w trakcie budowy automatona można wyposażyć w dodatkowe umiejętności. Niestety, nieuchronnie pociąga to za sobą dodatkowy koszt w sztukach złota i/lub PM. Poniżej przedstawiam listę możliwych modyfikacji dodatkowych, które można „zamontować" w golemie. Zapis w rodzaju „3000/100 (30%)" oznacza, że wyposażenie golema w daną umiejętność kosztuje dodatkowo (w stosunku do ceny podstawowej) 3000 zlt i 100 PM, a ponadto istnieje 30% szans na niepowodzenie tej operacji (można wtedy podjąć ponowną próbę lub zrezygnować). Poniższą listę należy traktować jako przykład dla MG, który może dołączyć do niej własne pomysły na dodatkowe umiejętności golemów.

A. **Pełna infrawizja** [1000/200 (5%)] – zwiększenie zasięgu infrawizji do pełnej SZ liczonej w metrach.

B. **Dodatkowa kończyna** [2000/300 (0%)] – istnieje kumulatywna szansa 25% na każdą kończynę powyżej czterech (standardowo każdy golem ma po dwie ręce i nogi), że golem nie będzie potrafił koordynować ruchów dodatkowej kończyny – w takim przypadku jest ona bezużyteczna.

C. **Zmniejszenie ograniczenia ZR o jedną klasę** [4000/600 (50%] – minimalne ograniczenie ZR golema *musi* wynosić co najmniej 1/2.

D. **Zmniejszenie ograniczenia SZ o jedną klasę** [4000/600 (50%] – minimalne ograniczenie SZ golema *musi* wynosić co najmniej 1/2.

E. **Regeneracja** – koszt wynosi -/250 (15%) za regenerację 1 PO/r. Golemy mogą regenerować maksimum 50 PO/r.

F. **Naturalna oburęczność** [–/200 (65%)] – jeśli golem posiada więcej niż dwie sprawne ręce (patrz pkt. B), to potrafi bez żadnych ograniczeń ZR i SZ walczyć odpowiednią kombinacją broni dwuręcznych, jednoręcznych i tarcz (posiadając trzy ręce może walczyć np. mieczem dwuręcznym i jednoręcznym, trzema jednoręcznymi, jednoręcznym i dwoma tarczami itp.).

G. **Podwójny chwyt** [100/150 (30%)]– jeśli golem używa broni dwuręcznej trzymając ją *czterema* dłońmi, to do ciosu doliczana jest podwójna premia z SF (1/2 zamiast 1/4).

H. **Zdolności tragarza** [200/- (10%)] – golem może nosić z normalną prędkością dwukrotnie większy ciężar niż wynika to z jego SF.



Jarosław Musiał

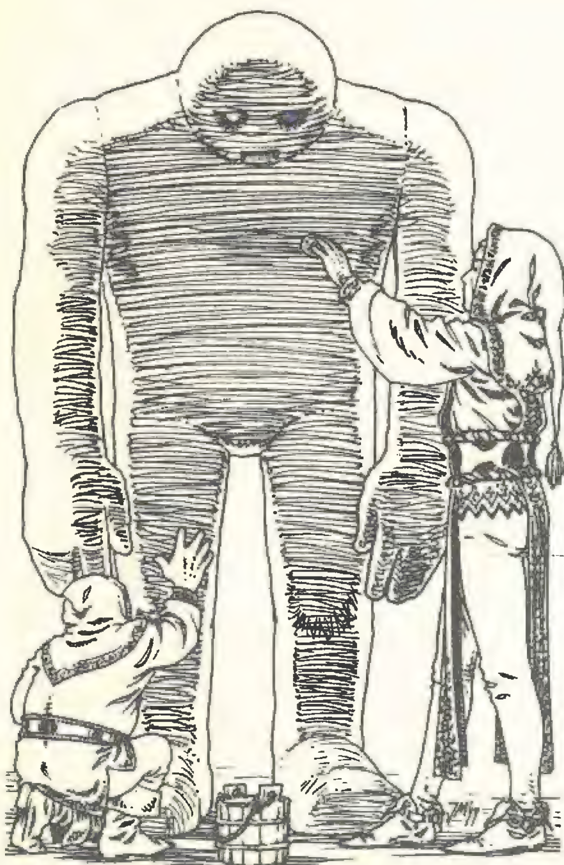
### TYPY GOLEMÓW

## Golem żelazny

**Charakter:** Neutralny Neutralny
**ŻYW** 450 **SF** 600 **ZR** 60 **SZ** 80
**INT** – **MD** – **UM** – **CH** –
**PR** 40 **WI** – **ZW** –
**ODPORNOŚCI:**
3 – 40; 5 – 45; 6-10 – 130;
**ANTYMAGIA:** 35%
**BROŃ:** miecz półtoraręczny;
bgł 120; TR 184; opóź. 5;
SKUT. 300 tn.; OB + 22; AT 1;
**ZBROJA:** brak (umagicznione ciało) + tarcza met. typ.; OGR. 1/4, 1/2;
OB bl./dal. + 100/+70;
WYP 200/180/150
**UWAGA:** Powyższa charakterystyka to jedynie przykład, gdyż golem może posiadać np. trzy lub cztery ręce, a zatem być wyposażony w różne kombinacje rodzajów broni i tarcz.

### WYGLĄD

Golem tego rodzaju mierzy przeciętnie od dwóch do trzech i pół metra wysokości, waży zaś od dwóch do pięciu ton. Całe jego ciało wykonane jest z umagicznionego żelaza. Zazwyczaj kształtuje się je w formie przypominającej schematyczny wizerunek humanoida – nie ma żadnych zewnętrznych narządów, na słabo wyodrębnionej głowie (wystająca z korpusu półkula) widoczna jest jedynie szczelina imitująca usta. Niekiedy golem pokryty jest ornamentem przypominającym ubranie lub zbroję; może posiadać także różne rodzaje broni i tarcz, nigdy jednak nie posługuje się orężem o skomplikowanym mechanizmie (np. kuszami). Jego ciało ma barwę czarną lub ciemnoszarą. Powłoka golemów pokryta jest czasem zaciekami, śladami ognia i eksplozji lub plamami rdzy od korodującej broni, którą trzymają w dłoniach.



Jarosław Musiał

### WYSTĘPOWANIE I TRYB ŻYCIA

Golem jest istotą całkowicie mechaniczną, dlatego nie potrzebuje do istnienia powietrza, wody ani pożywienia. Może przebywać przez dowolnie długi czas w niesprzyjającym środowisku, jego magiczne ciało nie poddaje się korozji ani upływowi czasu. Istota tego rodzaju to ogromna, ciężka masa metalu, gdy więc się porusza, jej kroki powodują głuchy, dudniący odgłos i drżenie gruntu, wyczuwalne z odległości kilkunastu metrów. Zazwyczaj wykorzystywane są jako ochroniarze lub strażnicy. Często spotkać je można w opuszczonych podziemiach i labiryntach, pilnujących włości swego kreatora – mimo że ich stworzyciel już przed wiekami rozpadł się w proch, one wciąż trwają na posterunku.

### WALKA

W trakcie walki golem wykorzystuje posiadaną broń lub – jeśli jej nie ma – walczy na pięści. Istoty te nie odczuwają bólu ani strachu, a jedynym sposobem powstrzymania golema jest jego zniszczenie lub unieruchomienie, np. przez wyjęcie *shemmu*. To ostatnie jest bardzo niebezpieczną czynnością, udaną po wykonaniu rzutu przeciwko 1/2 ZR akt. bohatera (tylko osoba, która włożyła *shemm* jest bezpieczna w pobliżu golema). Jeśli czynność ta zakończyła się niepowodzeniem, delikwent może zostać *pochwycony* (patrz **Zdolności specjalne**) przez golema.

Jeśli na golema zostanie udanie rzucony czar (po pokonaniu Antymagii) alchemiczny *Skruszenie materii*, to zadaje on golemowi 1k50+10 ran.

### ZDOLNOŚCI SPECJALNE

1. **Pochwycenie** – golem może chwycić i ścisnąć ramionami przeciwnika, jeśli ten nie wykona udanego rzutu przeciwko swej ZR akt. Aby delikwent uwolnił się z uścisku, musi przemóc siłę golema (przy rzucie 1k50+1/4 SF musi uzyskać lepszy wynik niż golem, tj. 1k50+150), co w zasadzie jest niewykonalne. W każdej rundzie *pochwycenia* ofiara otrzymuje 1k50+75 obrażeń (nie podlegających wyparowaniu).
2. **Trujący obłok** – co dziesięć rund walki golem może wypuścić z ust obłok trującego gazu (o zielonawym lub żółtawym zabarwieniu), działającym na wszystkie istoty znajdujące się w promieniu trzech metrów od niego. Jeśli istota znajdująca się w zasięgu działania gazu nie wykona udanego rzutu przeciwko odp. nr 6 (trucizny), to pada nieprzytomna na 1k10 rund.

### INFORMACJE DODATKOWE

Jeśli chciałbyś stworzyć takiego golema, będzie Cię to kosztować łącznie od pięciu do dwudziestu tysięcy sztuk złota. Cena ta obejmuje koszt materiału, PM, wynajęcie alchemika, stworzenie *shemmu* i inne koszta dodatkowe. Jeśli bohater chciałby wyposażyć swego golema w dodatkowe umiejętności, MG powinien posłużyć się **Listą dodatkowych umiejętności golemów**, doliczając odpowiedni koszt.

## Golem gliniany

**Charakter:** Neutralny Neutralny
**ŻYW** 350 **SF** 400 **ZR** 50 **SZ** 90
**INT** – **MD** – **UM** – **CH** –
**PR** 20 **WI** – **ZW** –
**ODPORNOŚCI:**
3- 50; 5 – 60; 6-10 – 100;
**ANTYMAGIA:** 40%
**BROŃ:** pięść; bgł. 80; TR 155; opóź. 4;
SKUT. 150 ob.; OB + 10; AT 2;
**ZBROJA:** brak (umagicznione ciało);
OGR. 1/3, 1/3; OB bl./dal. +60/+60;
WYP 150/120/70

WYGLĄD

Golemy gliniane są nieco mniejsze niż ich żelaźni pobratymcy, ale i tak przewyższają wzrostem normalnego człowieka – mierzą przeciętnie od dwóch do dwóch i pół metra wzrostu, a ważą od jednej do trzech ton. Ich powłoka zbudowana jest z chropowatej, umagicznionej gliny (co zapewnia jej niezwykłą odporność na niekorzystne czynniki fizyczne) w kolorach od ciemnej czerwieni i jasnego brązu aż po czerń. Ich korpus ukształtowany jest na podobieństwo humanoida ze słabo wyodrębnioną głową, na której widoczny jest jedynie zarys ust i oczodoły – dwie niewielki dziurki. Usta i oczy jarzą się wewnętrznym czerwonym blaskiem, co nadaje golemowi niesamowity, wręcz przerażający wygląd (wyobraź sobie taką postać nadciągającą dudniącym krokiem w ciemnościach nocy...). Gliniany golem, jako przeznaczony do pracy fizycznej, zazwyczaj trzyma w dłoniach jakieś narzędzia (np. kilofy lub łopaty).

WYSTĘPOWANIE I TRYB ŻYCIA

Gliniane golemy tworzy się głównie do różnego rodzaju prac fizycznych i nie są przeznaczone do walki; czasem wykorzystywane są jako ochroniarze lub wojownicy, zdarza się to jednak bardzo rzadko.

WALKA

Potrafią zaatakować przeciwnika za pomocą pięści lub trzymanych w dłoniach narzędzi, nie posiadają jednak jakichś specjalnych umiejętności bojowych.

INFORMACJE DODATKOWE

Jeśli chciałbyś stworzyć takiego golema, będzie cię to kosztować łącznie od trzech do dziesięciu tysięcy sztuk złota. Cena ta obejmuje koszt materiału, PM, wynajęcie alchemika, stworzenie *shemmu* i inne koszta dodatkowe. Jeśli bohater chciałby wyposażyć swego golema w dodatkowe umiejętności, MG powinien posłużyć się **Listą dodatkowych umiejętności golemów**, doliczając odpowiedni koszt.

## Golem drewniany

**Charakter:** Neutralny Neutralny

| | | | |
|---|---|---|---|
| **ŻYW** 300 | **SF** 300 | **ZR** 65 | **SZ** 65 |
| **INT** 45 | **MD** – | **UM** – | **CH** – |
| **PR** 70 | **WI** – | **ZW** – | |

**ODPORNOŚCI:** 3 – 55; 5 – 50; 6, 7, 9, 10 – 90; 8 – 40; **BROŃ:** pięść; bgł 70; TR 115; opóź. 3; SKUT. 125 ob.; OB + 4; AT 2; **ZBROJA:** brak (umagicznione ciało); OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. +55/+50; WYP 100/120/140

WYGLĄD

Golemy wykonane z drewna są bardzo podobne do ludzi i innych istot rozumnych. Wykonywane są z wielką starannością i dbałością o szczegóły. Każda istota tego rodzaju ma precyzyjnie wymodelowaną twarz, namalowane usta, oczy, brwi i włosy. Ciało pokrywane jest warstwą farby o naturalnej barwie; modeluje się nawet takie szczegóły jak paznokcie i brodawki. Drewniany golem jest zazwyczaj wzrostu przeciętnego człowieka (170-180 cm), waży zaś od stu do trzystu kilogramów.

WYSTĘPOWANIE I TRYB ŻYCIA

Golemy tego rodzaju wykorzystywane są głównie do rozrywki i zabawy. Kupują je bogaci arystokraci, ubierają w liberię i ustawiają przy drzwiach posiadłości, gdzie istoty te pełnią rolę odźwiernych lub portierów. Drewniane golemy wykorzystywane są także jako szatniarze, posługacze, pokojowcy itp. – przy wszelkich pracach nie wymagających myślenia, lecz wykonywania powtarzających się czynności. Z racji dość szczególnej konstrukcji *shemmu* golemy te potrafią wykonywać więcej komend niż ich „twardsi" pobratymcy. Czasem widuje się także golemy-muzyków, grających wciąż jedną i tę samą melodię.

WALKA

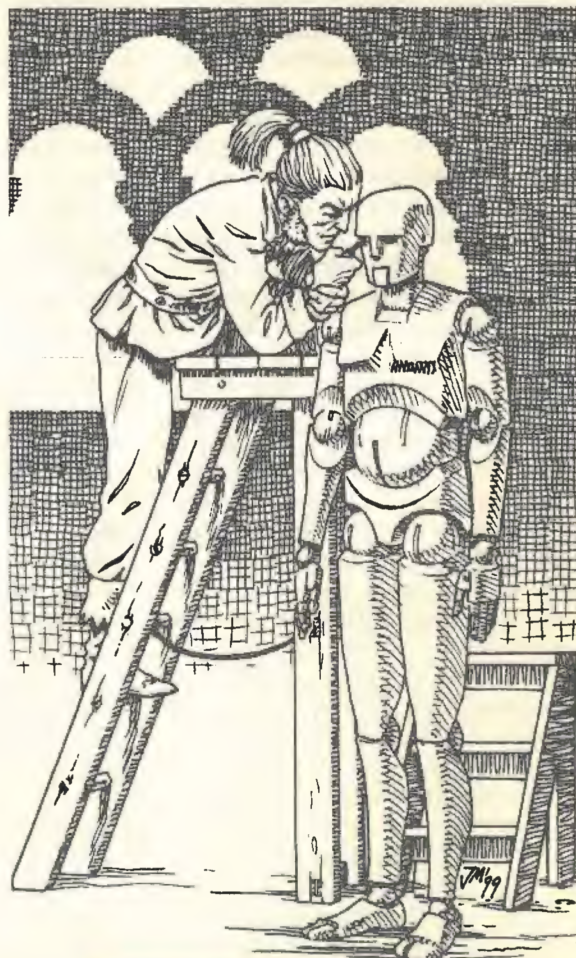
Potrafią zaatakować przeciwnika za pomocą pięści lub trzymanych w dłoniach narzędzi, nie posiadają jednak jakichś dodatkowych specjalnych umiejętności bojowych.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

1. **Wrażliwość na ogień** – jeśli golem znajdzie się w zasięgu ognia lub żaru (mogą to być zarówno zwykłe płomienia, jak i np. czary związane z ogniem), to musi wykonać udany rzut przeciwko odp. nr 8 (ogień). Jeśli test był nieudany, istota otrzymuje podwójną ilość obrażeń. Ponadto w każdej rundzie przebywania w zasięgu ognia/żaru istnieje kumulatywna szansa 5%, że zacznie się palić (dodatkowe 1k50 ran/r.).

INFORMACJE DODATKOWE

Jeśli chciałbyś stworzyć takiego golema, będzie Cię to kosztować łącznie od trzech do ośmiu tysięcy sztuk złota. Cena ta obejmuje koszt materiału, PM, wynajęcie alchemika, stworzenie *shemmu* i inne koszta dodatkowe. Jeśli bohater chciałby wyposażyć swego golema w dodatkowe umiejętności, MG powinien posłużyć się **Listą dodatkowych umiejętności golemów**, doliczając odpowiedni koszt.




*Jarosław Musiał*

Adam „Wolvie" Wieczorek

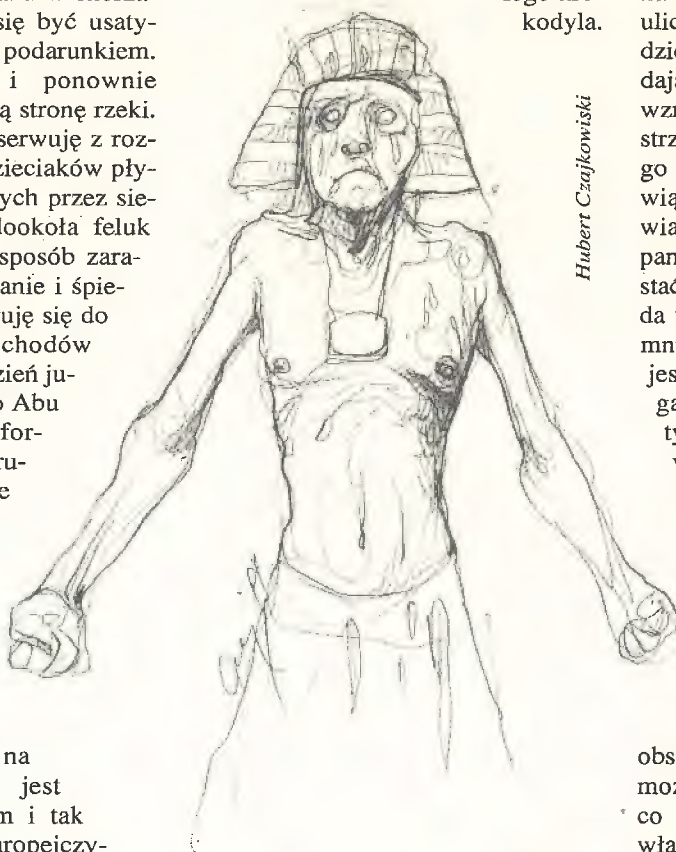
# Dotyk Czarnego Faraona

## Część III

### DZIEŃ TRZECI CD

„Poruszając się po Asuanie, obserwuję subtelne zmiany, które zaszły w wyglądzie ludzi, których napotykam. O ile w Kairze czy Aleksandrii karnacja skóry mieszkańców jest jaśniejsza, to tutaj widoczne są wpływy nubijskie i można poczuć klimat głębokiej Afryki. Szokujące są również rozmiary tego miasta. Liczy sobie ono około dwustu pięćdziesięciu tysięcy mieszkańców, co można porównać chociażby do Częstochowy. Dziesiątki cudownych minaretów wyrastają z morza niedokończonych dachów budowli. Obok supernowoczesnych hoteli dla bogatych turystów wyrastają chatki z cegły mułowej, stanowiące mieszkania dla całych rodzin o często mieszanym pochodzeniu. Asuan jest najprawdopodobniej najbardziej urokliwym miastem Egiptu. Daleko mu do wielkomiejskiego Kairu czy zadufanego, zapatrzonego w przeszłość Luxoru. Olbrzymie piaskowe wydmy stanowiące zachodni brzeg rzeki spadają do niej stromymi zboczami zwieńczonymi grobowcami Kalifów. Asuan nie posiada żadnego mostu, więc chcąc się dostać na zachodni brzeg, trzeba wynająć felukę. Feluka to typowa dla tych regionów łódź żaglowa o konstrukcji niezmienionej od czasów starożytnych. Białe żagle tych łodzi doskonale komponują się z błękitem wody i zielenią dwóch największych wysp, Kitchinera i Elefantyny. Ja skierowałem swe kroki, podobnie jak czyni większość turystów, do sklepu strefy bezcłowej. Zakup alkoholu, choć wydaje się być absurdalnym w tych warunkach atmosferycznych, jest podyktowany troską o zdrowie. Brzmi to paradoksalnie, niemniej większość badaczy Egiptu już po kilku dniach zaczyna odczuwać poważne kłopoty żołądkowe związane ze zmianą wody i klimatu, a właśnie alkohol stanowi doskonałe i w zasadzie jedyne skuteczne lekarstwo. Zaopatrzony w litrową butelkę „lekarstwa", udaję się na rzekę, aby wynająć transport na drugą stronę Nilu. Po półgodzinnym targowaniu i kilku łykach „lekarstwa" udaje mi się przedostać na drugi brzeg bez dodatkowych opłat pieniężnych. Stamtąd na piechotę ruszam w pustynię. Oczywiście, nie udaję się daleko. Za pierwszą wydmą oczom moim ukazuje się żyjąca z turystów nubijska wioska. Lecz mnie nie interesuje ciekawa poniekąd architektura domostw czy tradycyjny sposób nawadniania ziemi. Ci ludzie mieszkają tu od pokoleń, obserwując zachodzące zmiany. Żyli tu wtedy, gdy Ramzes II budował świątynię w Abu Simbel, widzieli upadek Starego Państwa czy wreszcie budowę olbrzymich zapór. Oganiając się od wrzeszczący dzieci, wkraczam do innego świata, bielonych ścian i panującego wśród nich chłodu (dla przypomnienia dodam, że taki „chłód" w Polsce jest uznawany za ekstremum temperaturowe w miesiącu sierpniu). Czuję, jak moje stopy przestają się smażyć. Mieszkańcy obserwują mnie z zainteresowaniem, nie są jednak nachalni jak większość ludzi spotykanych w tym kraju. Kiedy pytam o wioskowego mędrca, ich zainteresowanie mą osobą wzrasta. Pytają, czy mam jakiś prezent. Zgodnie z prawdą odpowiadam, że tak. Któreś z dzieci dostrzega w tym czasie mój plecak i wymalowany na nim Symbol Starszych Bogów. Wywołuje to kolejną falę uwag na mój temat. Prowadzą mnie do ich moralnego autorytetu. Wkraczam do małej chatki położonej na uboczu od wioski i z przykrością stwierdzam, że muszę opuścić zbawienny cień. Jednak chwilę później wkraczam do chłodnego wnętrza tej trochę pokracznej budowli. Naprzeciw mnie siedzi staruszek z długim białym zarostem, ubrany w charakterystyczną dla tego rejonu błękitną galapię (to podobny do sukienki strój noszony przez większość mężczyzn w Egipcie, jest przewiewny, łatwy do uprania, a dzięki jasnym kolorom nieoceniony na słońcu). Gestem każe mi usiąść naprzeciw siebie na zrobionej z wysuszonej trzciny macie. Jego pomarszczona, ogorzała od pustynnego wiatru twarz budzi zarówno sympatię, jak i szacunek. Ku memu zdziwieniu pyta się mnie nienaganną angielszczyzną o cel wizyty. Nieśmiało zagaduję o zachowane legendy dotyczące Czarnego Faraona. Jego uśmiech gaśnie jak ucięty nożem. Z szybkością niewiarygodną wręcz jak na jego wiek, chwyta mnie za rękę i zmusza do spojrzenia sobie w oczy. Po chwili puszcza moją rękę i uśmiech ponownie pojawia się na jego ustach. Mówi, że moje zainteresowanie może ściągnąć uwagę niepożądanych sił, lecz sądzi, iż potrafię się obronić, zwłaszcza że ma zamiar zaprowadzić mnie do miejsca, gdzie znajdę odpowiedzi na wiele dręczących mnie pytań. Wychodzimy z jego chatki i udajemy się w głąb pustyni. Po godzinie marszu nie czuję już nic poza straszliwą spiekotą – gdyby zostawił mnie tutaj, prawdopodobnie nie dałbym rady sam wrócić do rzeki, bowiem mój zmysł kierunku został zachwiany przez panujący upał. Nic takiego się jednak nie dzieje. Dochodzimy do małego nawisu skalnego wyrastającego niczym ostry pazur z miałkiego piasku. Prawdę powiedziawszy, kiedy obserwuje się skały wyrastające z pustyni, można zdać sobie sprawę, skąd starożytni wzięli pomysł na zbudowanie piramid. Bardzo wiele skał w tym rejonie pustyni stanowi naturalne piramidy. Ta jednak jest inna. Z daleka wygląda jak zwykła skała, jednak po podejściu bliżej okazuje się być fragmentem jakiejś zapomnianej przez czas budowli o niecodziennej geometrii. Pomimo panującego upału czuję przeraźliwy chłód. Prawdopodobnie mam przed sobą dzieło jakiejś starożytnej rasy należącej do panteonu mitów, może nawet fragment Nienazwanego Miasta, które wedle przekazów z „Necronomiconu" miało znajdować się

gdzieś na Pustyni Arabskiej, co wcale jednak nie znaczy, że rzeczywiście się tam znajdowało. Prowadzący przygląda mi się badawczo i pyta, czy wiem, co to jest. Odpowiadam, że mogę się tylko domyślać. Powoli wprowadza mnie w cień potężnego monolitu. Pokryty jest niezrozumiałymi dla mnie znakami, choć część z nich wywołuje u mnie skojarzenia z paroma symbolami na ścianach świątyń Abu Simbel. Przez kilkanaście minut oglądam cały obiekt, po czym pytam, czy znajduje się tu jeszcze coś takiego. Z tego, co wie mój rozmówca, to jedyny tego typu obiekt w tym rejonie pustyni. Wyruszamy w drogę powrotną do wioski. Kiedy rozstaję się z tym niesamowitym człowiekiem, zostawiam mu w ramach podziękowania prezent, o który pytano mnie na wejściu: dwujęzyczne wydanie Koranu w skórzanej oprawie. Wydaje się być usatysfakcjonowany moim podarunkiem. Opuszczam wioskę i ponownie przedostaję się na drugą stronę rzeki. Podczas przeprawy obserwuję z rozbawieniem gromady dzieciaków pływających w zbudowanych przez siebie trumno-łodziach dookoła feluk z turystami. Ciekawy sposób zarabiania pieniędzy: pływanie i śpiewanie. Z przystani kieruję się do wypożyczalni samochodów i zamawiam jeepa na dzień jutrzejszy na wyprawę do Abu Simbel. Zostaję poinformowany, że mogę wyruszyć tylko o godzinie czwartej rano z całym konwojem udającym się w tamtym kierunku. Ponieważ doskonale wiedziałem o tej sytuacji, nie jest ona dla mnie zaskoczeniem. Wyruszam teraz na bazar. Egipski bazar jest czymś tak oryginalnym i tak niespotykanym dla Europejczyka, że często nie potrafi on zrozumieć, co się tam właściwie dzieje. Bazar w Asuanie jest to jedna, gruntowa i bardzo długa ulica. Setki zapachów, nie zawsze przyjemnych, łączą się ze sobą i razem z dusznym powietrzem. Zewsząd dobiega gwar i zgiełk charakterystyczny dla dużego miasta. Na tym bazarze warto zaopatrzyć się w najlepszą w Egipcie herbatę z kwiatu malwy, nazywaną tutaj karkade. Pije się ją wszędzie i nie należy się dziwić, jeżeli badacze zostaną poczęstowani nią przez sklepikarza. Oczywiście, pełno tutaj kawiarenek, bynajmniej nie w europejskim znaczeniu tego słowa, w których serwuje się karkade i spędza czas paląc nargile, nazywane tutaj sisha. Jest to oczywiście fajka wodna. Dziesiątki rodzajów tytoniu powodują, że nawet niepalący mogą jej bez obaw spróbować. Najbardziej popularny jest tytoń jabłkowy. Bazar ten jest odmienny od kairskiego, jest tu więcej ruchu „lokalnego", bowiem w Kairze bazar funkcjonuje głównie dla turystów, a tutaj korzysta z niego wielu miejscowych. W czasie mej wędrówki po tej arcyciekawej uliczce, mijam jakichś Europejczyków targujących się o cenę małego krokodyla.



*Hubert Czajkowski*

Zastanawiam się, jak chcą przewieźć to zwierzę przez granicę. Na końcu uliczki, jakby trochę na uboczu, przycupnęli straganiarze z różnymi książkami. Można tu dostać wszystko, od tanich wydawnictw albumowych po kryminały Agaty Christie w pięciu różnych wersjach językowych. Niestety, pomimo długich poszukiwań nie udaje mi się znaleźć żadnych książek nawiązujących do Mitologii Cthulhu. Wydaje się, że Asuan jest pod tym względem kompletną pustynią, a przecież tyle tu niezbadanych do końca obiektów. Zawiedziony, wracam do hotelu, mam nadzieję, że jutro poszukiwania będą bardziej owocne. Po drodze kupuję trochę karkady, którą szykuję sobie w hotelu. Po przestudzeniu będzie doskonałym napojem na dzień jutrzejszy...."

## DZIEŃ CZWARTY

„Budzik to najbardziej podły z wynalazków ludzkości. Ten nieprzekupny sadysta wyrwał mnie z i tak płytkiego snu o godzinie trzeciej nad ranem. Pocieszająca jest myśl, że nie tylko mnie. Większość osób jadących do Abu Simbel musi wstać o tej porze. Kiedy wychodzę na spowitą jeszcze w ciemności uliczkę przed hotelem, dostrzegam dziesiątki zaspanych turystów wsiadających do autokarów. Ja szukam wzrokiem mojego samochodu i dostrzegam go tuż za rogiem. Obok niego stoi człowiek z wypożyczalni, bawiąc się leniwie kluczykami. Zadziwiające, że wśród tej biedoty, jaka panuje dookoła, są jednostki, które stać na wszystko. Tak właśnie wygląda ten młody człowiek czekający na mnie przy samochodzie. Przerażające jest jednak to, że czym bardziej bogaty jest dany mieszkaniec Egiptu tym mniej staje się serdeczny. Zjawisko to jest codziennością, choć oczywiście są od niego wyjątki. Kiedy podpisuję stosowne papiery, przygląda mi się wzrokiem z gatunku „ciekawe, ile ma na koncie". Odbieram szybko samochód i wyjeżdżam na bulwar, kierując się w stronę punktu wypadowego dla konwoju. Ktoś obserwujący Asuan o czwartej rano może odnieść wrażenie, że panuje tu co najmniej stan wyjątkowy i jest właśnie świadkiem ewakuacji. Dziesiątki autokarów wyruszają w drogę do największych i zarazem chyba najpiękniejszych świątyń nubijskich. Po drodze przejeżdżam przez starą tamę wybudowaną w latach dwudziestych przez Anglików na wysokości pierwszej katarakty. W tym miejscu wedle wielu starożytnych Egipcjan miały się znajdować źródła Nilu. W tej chwili katarakta już nieistnieje, wygląda raczej jak gołoborze

obok, którego nieśmiało przepływa uregulowana już rzeka. Po lewej stronie od trasy mego przejazdu widać podświetloną świątynię Izydy na wyspie File. Świątynia ta, gdzie ku memu rozczarowaniu nie można się dopatrzyć najmniejszych nawet śladów obecności Mitów, została przeniesiona z wyspy File na sąsiednią, bowiem po wybudowaniu pierwszej zapory była ustawicznie zalewana wodą. Do dziś zresztą widać ślady tych zniszczeń na wiekowych murach pylonów. Ten sam los co wyspę File miał spotkać kilka świątyń umieszczonych za drugą zaporą, wybudowaną przy współudziale inżynierów radzieckich, jak to zwykle drzewiej bywało. Wybudowanie obu tych zapór oddzieliło ostatecznie Istoty z Głębin od ich dalekich kolonii w głębi lądu. Pomimo iż wielu twierdzi, że dzieci Dagona i Hydry nie zapuszczały się tak daleko, można znaleźć liczne ślady ich bytności. W chwili obecnej najwięcej wątpliwości budzi świątynia w Kom-Ombo, gdzie czczono Horusa i Sobka. Ten drugi bóg miał pysk krokodyla i był uważany za synonim zła, lecz i pradawnej sztuki medycznej. Jego „wodne" pochodzenie wyraźnie pozwala wiązać go z Istotami z Głębin. Wracam myślami do drogi, która mnie czeka. Jadąc pomiędzy autokarami, wspinam się w pobliże drogi do Wielkiej Zapory, jednak tuż przed nią szlak odbija w pustynię, gdzie przez około dwieście osiemdziesiąt kilometrów widać tylko piasek i nieliczne skały. Przed opuszczeniem rejonu Asuanu przejeżdżam przez rogatki, gdzie ustawieni są żołnierze. Od czasu ostatnich ataków terrorystycznych kontrole pojazdów są bardziej skrupulatne. Po przeszukaniu mojego pojazdu przez wyglądających jeszcze gorzej niż w Kairze policjantów, udaję się w dalszą drogę. Nazywanie drogą tego, po czym jadę, jest oczywiście swego rodzaju przenośnią. Często bywa tak, że drogi jako takiej nie ma, a wyznacza ją tylko ubity piasek pomiędzy wbitymi gdzieniegdzie palikami. W tych warunkach zaskakują mnie też kierowcy, którzy potrafią jechać po tych wertepach z prędkością przekraczającą sto kilometrów na godzinę. Ja swoim samochodem terenowym odważyłem się na zaledwie siedemdziesiąt. W czasie mej podróży powoli wyłania się słońce. Dla tych, którzy nie widzieli wschodu słońca na pustyni, jest to widok jedyny i niepowtarzalny w swym uroku. Ja jednak ignoruję go, chcąc jak najszybciej


*Hubert Czajkowski*

przekroczyć Zwrotnik Raka i dojechać do Abu Simbel. Po drodze mijam znaki oznaczające nieistniejące jeszcze drogi do Nowej Amady czy Nowej Sebui. Niestety jeszcze nie można tam dojechać. Świątynie, które się tam znajdują, są porównywalne z tymi w Abu Simbel i podobnie jak one miały być zalane falami trzystukilometrowego zbiornika Nasera. Po kilku godzinach jazdy dojeżdżam do kolejnych rogatek. Droga w lewo prowadzi do lotniska obok Abu Simbel i do samej świątyni, natomiast na wprost prowadzi około stu kilometrowa droga do Sudanu. Co ciekawe, przejście graniczne znajduje się tutaj, tak jakby Egipt twierdził, że odstępuje ten kawałek pustyni południowemu sąsiadowi. Straż graniczna przypomina wojsko i policję, zarówno pod względem ubioru jak i zachowania. Mijam ich i zajeżdżam na parking obok dwóch sztucznie usypanych gór mieszczących w sobie najwspanialsze świątynie świata. Nieświadomi niczego badacze tajemnic kraju nad Nilem wychodząc zza wzgórza na panoramę obu świątyń zostają porażeni ich ogromem. Pierwsza świątynia poświęcona Ramzesowi II ma na frontonie cztery siedzące posągi króla, każdy o wysokości dwudziestu metrów. Dodając do tego, że nie stanowią one nawet połowy wysokości frontonu świątyni, można sobie łatwo wyobrazić wrażenie, jakie wywiera ta budowla. Pomimo że widok ten jest mi znany, przez kilka chwil nie mogę się oprzeć potędze wykutej w skałach świątyni. Kiedy uświadamiam sobie, że powstała ona około 1250 roku przed naszą erą, jestem dodatkowo zaskoczony geniuszem twórców tamtego okresu. Zagłębiam się do środka dusznej świątyni i ponownie, jak turyści, oglądam reliefy umieszczone na ścianach przedstawiające Ramzesa tryumfującego podczas bitwy pod Kadesz. Moją uwagę przyciągają oczywiście reliefy pomijane przez większość przewodników, a mówiące o potężnym duchu faraona i o istotach z wody, pomagających we wzniesieniu obiektu. Jest ich jednak mało i są wyraźnie zatarte przez czas. Robię kilka zdjęć i wyruszam do drugiej świątyni poświęconej ukochanej Ramzesa II, Nefretari. Jest ona mniejsza od sąsiedniej, lecz wrażenie czyni równie duże. Tutaj niestety nie znajduję wzmianek o Mitach pośród zdobiących ściany reliefów. Opuszczam teren świątyń przez małe wejście prowadzące do środka sztucznej góry. Tam na wykresach można znaleźć przedstawione prace podczas przenoszenia obu budowli na obecną pozycją oddaloną o sto osiemdziesiąt metrów od miejsca, gdzie się poprzednio znajdowały. Wracam na parking i stamtąd już samochodem jadę do Asuanu. Po drodze przejeżdżam przez most, leżący ponad wyschniętą rzeką, napełniającą się wodą podczas nielicznych tutaj opadów. Pod wieczór wracam do miasta, gdzie zdaję jeepa i przekwaterowuję się na statek płynący Nilem do Luxoru. Wycieńczony, nie zwracam nawet uwagi na mały list dołączony do mego bagażu..."

# LUDZIE NA PLAŻY

## DARIUSZ ŻUKOWSKI

– Dawno, dawno temu była tu rybacka osada. Tam, między klifami, widzi pan, w dole, jest plaża. Ten żółty spłachetek. Mola nie widać, drzewa zasłaniają. Dawniej, mówią, molo było większe, stały tam nawet małe doki, póki ich nie rozebrano; to sam pamiętam, chodziłem się tam bawić. Na zboczu zostało kilka starych domów, któregoś lata wiatr znad morza wreszcie je rozsypie, a może za pięćdziesiąt lat, kiedy ryby powrócą do zatoki – bo ja myślę, że powrócą, nie? – to wtedy ziemia podrożeje i znów wybudują tam domy i sklepy. No i jest tam jedyny hotel w okolicy.

Kierowcą był młody Mulat. Dodge, którym przemierzaliśmy krętą, wąską drogę nad wybrzeżem, dawno temu wypracował swoje godziny. Zdawało mi się, że niesie nas w dół samą siłą rozpędu, i zaraz dotarło do mojej przegrzanej upałem głowy, że nie zauważyłem, kiedy Matalo – tak mi się przedstawił – wrzucił luz, aby furgonetka swobodnie zsuwała się szosą ku klifom i zatoce.

Odwróciłem się w stronę okna, kiwając głową w odpowiedzi na słowa kierowcy. Wysunąłem z wewnętrznej kieszeni piersiówkę i dyskretnie zassałem krótki łyk, po czym wypuściłem kilka oddechów w orzeźwiającą bryzę znad wody. Matalo wziął mnie na stopa i od kiedy zamknąłem za sobą drzwi, on z kolei nie zamykał ust, objawiając wszystkie wiadomości na temat swój i miejsca, do którego zmierzaliśmy.

W pewnej chwili moją uwagę zwróciła cisza, więc spojrzałem na kierowcę. Jakby na to czekał.

– A pan kim jest? Niewielu tu mamy turystów. Dopiero początek sezonu, wie pan. Nawet w środku lata najwyżej kilku. Nie ma tu, rozumie pan, luksusów. Jest tyle, ile trzeba, sklep, plaża, cmentarz, stacja benzynowa dziesięć mil na północ... Więc mówił pan, że kim jest?

– Nie mówiłem – powiedziałem, odchrząknąwszy. – Ale powiem. Mam na imię Fred. Fred Rubin – spojrzałem na niego i odwróciłem się uchylając kapelusza, jakbym się wachlował, aby mógł rozpoznać moją twarz, którą miał szanse widzieć na okładkach książek. Milczał chwilę.

– Aha – powiedział. – Fred, dobre imię. Miałem wuja, który się nazywał Fred, wie pan, dawno, nie pamiętam go już. Zmarł na raka, leży tam, na cmentarzu na klifie. Ale co pan robi, no, żeby się utrzymać?

Nie rozpoznał mnie. No, prosty wieśniak nie czyta przecież książek. Nacisnąłem kapelusz na głowę, przygładziwszy przerzedzające się z każdym latem włosy. Dureń ze mnie. A dlaczego miałby mnie rozpoznać?

– Jestem pisarzem – mruknąłem.

– Pisarzem? A niech mnie, poznałem pisarza. Raz widziałem pisarza, raczej jakby dziennikarza. Był u nas, nad zatoką, ale szybko wyjechał. Mówili, że jechał na północ do wycieku ropy. Był całkiem inny niż pan... Wysoki, czarnowłosy, szczupły...

– Matalo, daleko jeszcze? – spytałem ostro.

– E-em... nie, pięć minut.

Milczeliśmy. Z prawej strony widziałem złotą, bijącą w oczy taflę oceanu, błyszczącą światłem popołudniowego słońca. Bliżej, rzut kamieniem od drogi, zaczynał się spadek terenu, który w dole, daleko, kończył się kamienistymi urwiskami. Po lewej natomiast wznosiło się strome, zarośnięte zbocze. Droga przecinała je dokładnie tak, jak na reklamie papierosów czy gum do żucia. Plaża, którą pokazywał mi wcześniej Mulat, zniknęła z oczu, kiedy pokonywaliśmy kolejne zakręty, za to mogłem dostrzec chwilami w oddali przed nami rozemglone, szare prostopadłościany miasta. To było kilkadziesiąt mil, inny świat, który zostawię daleko, kiedy dotrę nad tę zatokę.

Wreszcie zjechaliśmy z głównej, krętej szosy na nieasfaltowaną drogę. Po obu stronach widok zasłaniały wiecznie zielone drzewa iglaste. Dodge wspinał się na wzniesienie, stopniowo zwalniając, aż wreszcie, kiedy już myślałem, że stanie i odmówi współpracy na zawsze, wtoczył się na szczyt. W tym miejscu las kończył się jak ucięty nożem z obu stron i odsłaniał obszerne, łagodne zbocze. Milę dalej dostrzegłem początek wychodzącego jak strzała w wodę molo. Na zboczu rozrzuconych było kilka domostw, rozdzielonych siateczką dróżek. Hotel musiał stać wśród zabudowań nad samą wodą. Zatoka była dość duża, aby napływające do niej niegdyś ilości ryb zapewniały ludziom przetrwanie, a jednocześnie mała na tyle, że czułeś się jak na jednym z tych młodzieżowych pikników przy jeziorze z dziewczynami i muzyką, a nie u bramy Atlantyku. Co do owego przetrwania, zdziwiło mnie, że jedynym kutrem, jaki mogłem dostrzec w dali, był przewrócony na bok, poczerniały wrak.

Od lewej i prawej nad wodą widniały dwa wysokie klify. Na szczycie jednego dostrzegłem kilka prostych krzyży.

Posłyszałem zew morskich ptaków i dostrzegłem mewy krążące nad molo.

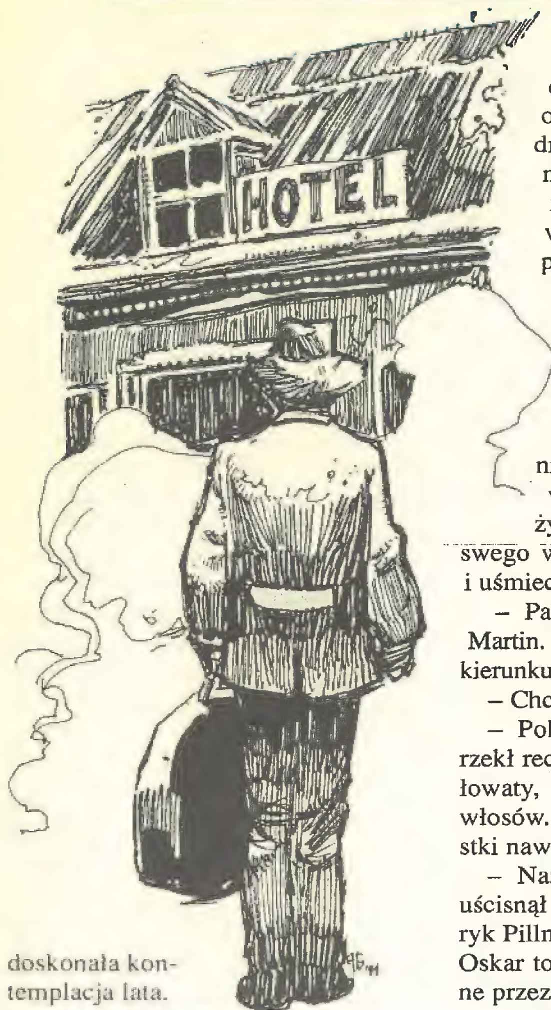
– Ja staję tutaj... Albo podwiozę pana na dół.

– Dzięki.

ponownie Dodge nabrał rozpędu i wkrótce przemierzyliśmy zbocze. Nabrzeże było betonowe tam, gdzie dawno temu cumowały kutry; później zmieniało się w kamienisty, niewysoki wał, aż wreszcie plażę. Dostrzegłem stare magazyny, podwórka pełne rozrzuconych pudeł i skrzyń, słupy z przewieszonymi na hakach linami i sieciami. Wiele domów było zamkniętych i zabitych deskami, z okien zaś ziały czarne, pozbawione firan jamy.

Po chwili wjechaliśmy na utwardzaną promenadę, biegnącą wzdłuż złocistego piasku. Lepiej poczułem rześką bryzę i pociągnąłem kolejny łyczek. Moja złość na Mulata całkiem się ulotniła, pozostała tylko

Andrzej Grzechnik




doskonała kontemplacja lata.

– Hotel jest tam, proszę pana.

– Mów mi Fred, Matalo.

– Dobrze, Fred. Więc jesteśmy przed hotelem. Jest tam bar, pokoje, w ogóle wszystko.

– Dzięki. Dzięki za podwiezienie i opowieść.

Wysiadłem, wyciągając za sobą białą, sportową torbę – cały dobytek. Moje espadryle ugrzęzły w drobnym piasku, kiedy cofnąłem się z promenady na plażę, aby kiwnąć dłonią odjeżdżającemu Matalo i obejrzeć z należytej perspektywy miejsce pobytu.

Hotel był dwupiętrowy, dawniej zapewne żółty, teraz jednak od góry obrysowany brudnymi zaciekami. Fasada budynku była wysoka, okna podłużne i prostokątne, na drugim piętrze całkiem ciemne i pozbawione zasłon. Od promenady prowadziła dróżka ku wahadłowym drzwiom wejściowym, zwieńczonym napisem „Hotel Harmont". Poszedłem tam, przed wejściem zaś powziąłem postanowienie, by uzupełnić zapas w buteleczce.

W chłodnym hallu zobaczyłem dwóch mężczyzn. Jeden opierał się o kontuar, za którym siedział drugi, recepcjonista. Przede mną widniały schody na górę i korytarz w prawo, a po lewej dostrzegłem na wpół przeszklone drzwi do baru. Tak, teraz potrzebowałem baru. Gorący prysznic i drink na lepszy sen.

Drzwi skrzypnęły, kiedy je zamykałem. Ten, który rozmawiał z recepcjonistą, ogorzały starszy człowiek, posiwiały, z wąsem, żylasty i energiczny pomimo swego wieku, odwrócił się ku mnie i uśmiechnął szeroko:

– Patrz, ehm, tego, masz gości, Martin. Witam pana! – ruszył w moim kierunku. Może mnie rozpoznał?

– Chciałbym wynająć pokój.

– Pokojów ci u nas dostatek – rzekł recepcjonista. Był niski i pucołowaty, z łysiną otoczoną kępkami włosów. – Mamy wiele wolnych. Pustki nawet w sezonie.

– Nazywam się Henryk – siwy uścisnął nachalnie moją dłoń. – Henryk Pillman. Ten tu, to Martin Oskar. Oskar to, ehm, tego, nazwisko, pisane przez „ka".

– Miło mi – powiedział Martin Oskar.

– Niech pan się czuje jak w, ehm, rodzinie. Wieczorem celebrujemy małe świętko. Ten, ehm, tego, hotel, to w zasadzie bar. Martin, daj-no klucz od ósemki, zaprowadzę pana... Jak pan się nazywa?

– Rubin. Fred Rubin, przyjechałem ze wschodu.

– Przez cały, ehm, kraj? No, to się pan najechał. A w jakim, tego, że spytam, celu?

– Szukam inspiracji.

– Jest pan pisarzem? Rubin... Tak, może gdzieś słyszałem, tego... Martin, przypominasz sobie pana Rubina?

Recepcjonista zmarszczył czoło, wysilając pamięć.

– To pan napisał „Nieloty wąskogrzebieniaste"? – spytał po chwili.

– Co? Nieloty... Nie, nic takiego.

Wziąłem głęboki oddech i pokiwałem głową, po czym rzekłem:

– Ja, rozumie pan, piszę literaturę beletrystyczną. Ambitną, jeśli mogę użyć tego słowa. No tak, mogę, ale czy powinienem? Tego nie wiem. W dzisiejszym świecie, w dzisiejszej sytuacji społeczno-politycznej, „ambitny" zatracił swój wydźwięk znaczeniowy, ten odcień, jaki miał choćby przed dwoma dekadami. Obecnie „ambitny" to już nie – przełomowy, intelektualny, świetny, bardziej – niskonakładowy, niepoczytny, ba! – naiwny.

– Tak, jasne.

– Widzę, że pan się zainteresował moim pisaniem. Może czytał pan moją powieść „Namiętne piaski"? Biała okładka, czerwony napis... zresztą, sprawdzę, może się zawieruszył gdzieś tu egzemplarz... – otworzyłem torbę, aby wyjąć jedną z kilku sztuk mojej książki. – O, proszę, mam przypadkiem. Pożyczę panu.

Wręczyłem książkę Martinowi. Mruknął coś w podzięce, uśmiechnął się i położył klucz na kontuarze.

– Miło się z panem gawędzi, panie Rubin, ale muszę jeszcze przygotować kilka rzeczy przed wieczorem. Henryk dotrzyma panu towarzystwa i pokaże pokój. Nie ma sprzątaczki. Będzie trochę kurzu. Policzę panu mało. John! Hm, nie ma małego... Zanieść bagaż?

Odmówiłem, po czym Martin Oskar wyszedł zza kontuaru, i wymachując „Namiętnymi piaskami", szybkim krokiem dotarł do drzwi baru i za nimi zniknął.

– Za mną, proszę, ehm, pójść za mną – rzekł siwy i poszedł na schody w górę. Doszliśmy do korytarzyka na piętrze, w którym panował półmrok. Henryk otworzył drzwi do ósemki. W powietrzu unosił się kurz.

– Widok na zatokę i plażę. Łazienka z ubikacją, pokój, widzi pan, duży, zachodni. Niech pan się czuje, jak w, tego, domu.

– Proszę powiedzieć, gdzie są wszyscy? Nie widziałem tu mieszkańców.

– Aaa, heh, ehm, tego... Ledwie tu ich coś dwadzieścia osób. Mieszczą się po niektórych domach, co się jeszcze nie rozsypały. A ja jestem, że tak powiem, wciąż gościem. Przyjechałem tu, tego, coś cztery miesiące temu, w zimie, i postanowiłem, ehm, osiąść, że tak powiem.

– Tutaj, w tej głuszy?

– A na co mnie miasto, drogi panie? Zresztą i pan niemłody, nie ucieka pan, ehm, od zgiełku?

– No cóż... Tak, uciekłem. Po sukcesie mojej książki postanowiłem trochę zwolnić. Odpocząć.

Podróżować. W podróży, wie pan, znajduję inspirację.

Spojrzałem tęsknie w stronę łazienki.

– Cóż – rzekł Henryk. – nie będę, ehm, dłużej przeszkadzał, na pewno chce się pan, tego, odświeżyć.

– A może umówimy się w barze na szklaneczkę?

– Z przyjemnością, ehm. Tak za pół godziny, o wpół do dziewiątej?

– Dobrze. Widziałem tam jakieś zamieszanie. Szykuje się większa impreza?

– Ano, szykuje się. Po zmroku, barbecue, ehm, na plaży. Wie pan, dzisiaj są moje, ehm, tego, urodziny.

– O, zatem wszystkiego najlepszego! Które, że spytam?

– Szósty krzyżyk i pół. Ech, dużo czasu przeszło, tego, ale ja się czuję tutaj, wie pan, jakbym się dopiero miał narodzić...

Później pożegnałem Henryka i wszedłem pod prysznic. Strumienie gorącej wody działały kojąco, a zimny finisz orzeźwił mnie i przywrócił życiu. Poczułem się wściekle głodny i spragniony. Z flaszeczki wypłynęła ostatnia kropla, przypominając mi o czekającym w barze chłodnym burbonie. Wyrzuciłem rzeczy z torby na półki w szafie, przebrałem się w luźne spodnie i jasny sweter, po czym zszedłem do baru. Henryk już na mnie czekał, rozmawiając z Matalo i atrakcyjną kobietą. Za ladą dostrzegłem natomiast Martina i jeszcze jednego mężczyznę, dużego i prostego jak świeca, w koszulce z hiszpańskim napisem.

– Oto i Fred – rzekł Henryk. – Fred, poznaj Helenę. To jest Matalo i Roger, barman. Pomaga, ehm, Martinowi. Czasem zmienia go Justin, ale akurat wyjechał.

– Już poznałem pana Rubina. Podwiozłem go samochodem – powiedział Matalo, kiedy podawałem rękę kobiecie. Była to czterdziestoletnia brunetka o długich włosach i jasnych oczach, mocno opalona i pachnąca delikatnymi perfumami. Uśmiechnęła się słabo do mnie i wróciła do drinka. Skinąłem Rogerowi. Nie uśmiechnął się nawet, tylko kiwnął głową, przecierając kufel. Zanim cokolwiek powiedziałem, Matalo oznajmił, że jestem znanym pisarzem. Ochy i achy, a później Helena spytała mnie o gatunek literacki, jaki uprawiam. Znów nie doszedłem do słowa, bowiem Henryk pośpieszył z informacją: literatura tak zwana, ehm, tego, ambitna. Zerknąłem na Martina, który zabrał egzemplarz „Namiętnych piasków", ale ten nie skomentował w żaden sposób. Nie zwracał uwagi na dyskusję, przecierając kurki od dystrybutora piwa. Wreszcie Roger rzucił hasło: no, proszę państwa, zabierzmy się do pracy i znowu zostałem sam na sam ze szklaneczką. Henryk wrócił po chwili, kiedy egzekucja na szkockiej została już dokonana i kończyłem uzupełnianie miejsca w żołądku przypalonym stekiem z ziemniakami. Głód odszedł, nawet nie dokończyłem porcji. Pragnienie jednak pozostało.

Henryk... Co on tam wie... Czułem alkohol rozszerzający naczynia mojego przełyku. I znowu powracało to uczucie z dna żołądka, zza kręgosłupa. Dławiące, mdlące uczucie, od którego uciekałem aż na drugie wybrzeże. Obracałem *low-bowl,* podczas gdy mój kompan w milczeniu sączył piwo, wpatrzony przez okno w chowające się za oceanem słońce. Złoty piasek plaży na promenadzie zmieszał się z czerwienią, niebo ożyło pastelowym różem, a powierzchnia wody, naznaczonej setkami mieniących się muśnięć, błyszczała dla upiększenia tej dostojnej rejterady dnia. Odwróciłem się również na krześle, aby obserwować gasnące niebo.

Gasnące, jak ja sam.

– No, Fred – usłyszałem nagle głos Henryka. Nieoczekiwanie zwrócił się do mnie per ty. I tak było mi wszystko jedno. – Powiedz, co ci, tego, leży na wątrobie.

Zerknąłem w bok, w jego jasne, acz wesołe oczy starego, doświadczonego człowieka. Za dwadzieścia lat będę w jego wieku. Jak będę żył? Chwytając dzień czy zalewając się tanim winem, babrając w brudzie własnych kompleksów?

– Wszystko jest popierniczone, Henry. Nic się nie ułożyło, jak należy. Kiedy patrzę wstecz, to, cholera, widzę piasek przesypany przez palce, który niesie się z wiatrem. Jesteś starszy ode mnie, Henry, wiesz, jak to jest spojrzeć wstecz, globalnie.

– Ba!

– Tylko, widzisz, ja patrzę na ciebie i widzę uśmiechniętego człowieka. Człowieka zadowolonego z tego, co ma i co miał w życiu – nachyliłem się nad nim. – Jednym słowem: szczęśliwego. Niezależnie od wieku, od rasy itepe, zawsze można rozpoznać człowieka szczęśliwego. Tylko my dwaj siedzimy tu, w barze. Czy widzisz tu jeszcze jednego szczęśliwego człowieka? – zapytałem, prostując się i rozkładając ręce. W prawej trzymałem szklaneczkę.

– Hej, Fred, masz zły dzień, ehm, ot wszystko.

– Daj spokój, mam złe życie, a nie dzień – powiedziałem grobowo, wychylając bez pardonu szkocką. Po chwili zadumy dodałem: – Barman poszedł, chyba możemy się sami obsłużyć?

– Jasne, lej sobie.

Zastosowałem się do zalecenia. Dodałem lód. Byłem spokojny, opanowany, nieco uziemiony. Upiłem łyczek.

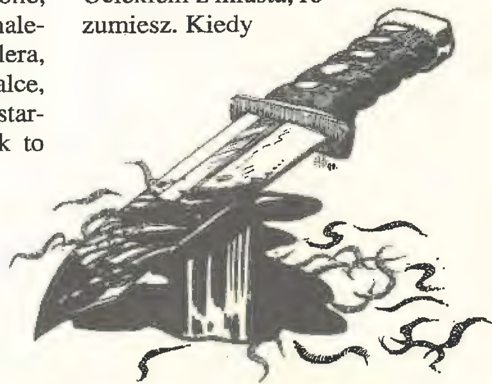
– Nikt nie ma, tego, zmarnowanego żywota, Fred. Każdy, ehm, po coś żyje.

– Tak? Więc po co ja? Co jest celem na końcu drogi?

– Jesteś, ehm, pisarzem. Sławnym twórcą! To nie byle co.

Prychnąłem pogardliwie i pokręciłem głową. Ta-ak, liczyłem się z tym – z tym, że będę musiał wreszcie postawić przed sobą ten problem jasno i wyraźnie. Wylać brudy z balii. Łyknąłem na wzmocnienie. Odczekałem chwilę i powiedziałem powoli, dobierając słowa:

– Moja książka została wydana w nakładzie niewiele wyższym niż najbardziej szmatławe brukowce, które zalegają w kioskach, Henry. Tylko jedno czasopismo zauważyło ją na rynku. Rozumiesz? Wiesz, jak skomentowali? „Szablonowa historia drogi napisana sprawnym warsztatem w stylu lat sześćdziesiątych". Jedno zdanie! Nie wiem, jakim cudem bilans wydawniczy wyszedł na zero i jak nie popadłem w długi. Było mi, cholera, wstyd, Henry. Uciekłem z miasta, rozumiesz. Kiedy



Andrzej Grzechnik

druga powieść, Fred; o czym będzie; jak się czuje nasz pisarz; Fred, daj autograf, będzie niedługo dużo wart. Uśmiechałem się do tych ludzi, moich znajomych, przyjaciół, żartowałem, kryłem pychę i wstyd. Nie, pychy nie kryłem. I uciekłem.

Henryk milczał. Rozumiał, że jeszcze nie skończyłem mówić. Był od słuchania. Spłukałem gardło, uzupełniłem naczynie.

– Do cholery, mówię ci to, Henry, kompletnie obcemu facetowi...

– Mów, mów, ehm, to oczyszcza.

– Henry, jak ty to robisz, że jesteś szczęśliwy? Jak?

Zaśmiał się.

– Ehm, widzisz, siedzę tutaj, nad zatoką. Jestem otoczony szczęśliwymi ludźmi, którzy zawsze się będą do mnie uśmiechać i, tego, po prostu, że mogę tu być, to mi, ehm, wystarcza. Czas leci spokojnie, pomalutku, a nam go nigdy nie zabraknie.

– Gadasz jak pieprzony Chińczyk...

– Słuchaj, Fred, zostań, tego, ehm, z nami na dłużej. Może znajdziesz, tego, natchnienie. Będziesz pisać.

Uniosłem się na łokciach i wykrzyknąłem:

– Już nic nie będę pisać!

Poczułem ramię ściągające mnie na krzesło i opadłem bezwładnie.

– Napisałem to gówno, trzysta stron pieprzonego bełkotu, że ja sam nim rzygałem, i koniec. Nic. Pustka – jednym otwartym okiem przyglądałem się dnu szklaneczki. – Koniec pisarza, Freda. Będzie powrót do rachunkowości, od września – roześmiałem się gorzko. – Mam tego dość... Nie chcę ich widzieć. To całe środowisko, mdłe żarciki na upierdliwych przyjątkach... Szablonowa w stylu sześćdziesiątych...

Później dalej piłem, szklaneczkę za szklaneczką. Wreszcie skończył się lód. Położyłem głowę na ramieniu i czułem, że dryfuję gdzieś w ciemność, w błogostan. Henryk chyba gdzieś poszedł, kilka osób weszło i wyszło, nosili jakieś sprzęty. Mówiłem do siebie, utwierdzając się w swoich przekonaniach własnymi słowami.

Nagle znowu się ocknąłem. Za oknem było całkiem czarno. Nie mogłem zogniskować wzroku na tarczy zegarka, więc po prostu wstałem i podszedłem chwiejnie do wyjścia. Przez drzwi zobaczyłem płomień ogniska i przesuwające się na jego tle sylwetki ludzi. A, prawda, urodziny Henryka. Zrobiło mi się niedobrze. Otworzyłem drzwi, zdając sobie sprawę, że trzymam w ręku półpełną butelkę szkockiej. On może tu z nimi być... I co to za pieprzona frajda? Chrzanić ich...

Ruszyłem od ciemnego baru promenadą, nie schodząc na plażę. Nikt mnie nie dostrzegł, więc po prostu szedłem. Powietrze było nocne, chłodne. Trzeźwiło nieco, chociaż



*Andrzej Grzechnik*

było mi wszystko jedno, czy idę prosto, czy się zataczam. Co pewien czas pociągałem łyczek dla rozgrzewki. Podbiegłem kawałek. Księżyc świecił mocno i jasno. Wspinałem się na jakąś górę, śpiewając wojskową piosenkę, wreszcie się wspiąłem, przemaszerowałem wśród krzyży w tę i z powrotem, parskałem śmiechem, wysuszyłem ostatni łyk, jak zwykle o jeden łyczek za mało, i cisnąłem puste szkło z krawędzi klifu do oceanu. Butelka poleciała w mrok i dołączyła do spienionych fal przypływu, roztrzaskujących się wiele metrów niżej.

Padłem na kamienistą ziemię i przez dłuższą chwilę oddychałem głęboko. Księżyc raził mnie w prawe oko. W końcu, podpierając się o jakiś pręt, usiadłem. Potrząsnąłem głową, by przestało w niej wirować.

To nie był pręt. Wokół mnie stały krzyże. Wszystkie jednakowe, zrobione z drewna, równe i estetyczne. Tylko że nie widziałem grobów. Siedziałem na kamienistej ziemi przed krzyżem z tabliczką opatrzoną nazwiskiem jakiegoś Matalo Orfaleza, ale nijak nie mogłem dojść do tego, gdzie mianowicie wkopaliby trumnę w tę skałę. Albo choćby urnę. Może to krzyże symboliczne, ofiary morza? Nie, ten chłopak, jak mu było, mówił mi coś o cmentarzu. Leży tu jego wuj, Fred jak ja. Znajdziemy Freda.

Wstałem chwiejnie i ruszyłem wzdłuż rozpiętych, drewnianych ramion. Księżyc zasłonił na chwilę widok, więc wbijałem wzrok w ciemność, aby dostrzec tańczące litery. Wyłowiłem pierwszą sylabę – Mar. Nie pasuje. Chodźmy dalej. Tu jakiś John. Obok Roger. Potem Justin W. Kilgore. Henryk Pillman. Matalo Orfalez... Nie, ten już był... Chwila... Chwila!

Jak się nazywał tamten chłopak?

Nagle sobie przypomniałem. I chłopaka, i barmana, i Mar-tina Oskara... Henryka, Pillman mu było? Skoro tak tu jest napisane...

Stanąłem na łagodnym zboczu klifu i spojrzałem na plażę. Zgromadzeni tam ludzie chyba tańczyli. Co pewien czas dobiegał śmiech kobiety i dźwięki muzyki z magnetofonu. Tak, zdecydowanie, ludzie na plaży dobrze się bawili.

Zacząłem nieudolnie zbiegać w dół zbocza. Później, potykając się, dotarłem do promenady i truchtem zbliżałem się do ogniska. Wreszcie zwolniłem i lekko się zataczając, przeszedłem ostatnie metry. Zgromadzili się wszyscy mieszkańcy znad zatoki, około dwudziestu

osób, Henry zaś znajdował się w centrum wydarzeń – co chwilę żartował z kimś przy ognisku, trzymając pieczę nad skwierczącymi kiełbaskami nadzianymi na patyki. Obok stały dwa wiadra, pewnie wypełnione chłodzącym się piwem. Z rozedrganego tłumu wynurzyła się kobieca postać; tańcząc, zbliżyła się do mnie.

– Chodź, Fred, dołącz do nas.

Rozpoznałem Helenę. Stałem jak zamurowany, kiedy jej dłonie zbliżały się do moich i drgnąłem, kiedy je ujęły. Wreszcie postąpiłem o krok i objąłem jej chłodne ciało. Tańczyliśmy powoli w złocistym piasku plaży.

– Zostań z nami, Fred... Nie mieliśmy okazji poznać się lepiej. Będziesz miał dużo czasu.

Później milczała, tylko wtuliła głowę w mój bark. Aż do momentu, kiedy Martin Oskar głośno zawołał, wyłączając radio:

– Proszę państwa, nastała północ. Henry, nasz prezent.

Starzec wstał od ogniska, przekazał kiełbaski Rogerowi i uśmiechnięty podszedł do zebranych. Matalo podał mu podłużny przedmiot. Staliśmy z Heleną za wszystkimi, trzymałem jej dłoń, i raczej domyśliłem się niż dostrzegłem, że Henryk mocnym, wdzięcznym ruchem chwyta drewnianą rękojeść długiego, myśliwskiego noża. Przemówił, konkurując z trzaskaniem ogniska i szumem morskich fal:

– Drodzy przyjaciele! Co mam powiedzieć? Ehm, tyle, że dziękuję. Dajecie mi okazję jakby powtórnych narodzin. Jestem z wami i od dzisiaj z wami pozostanę.

Wychylając się nad innych, uchwyciłem jeszcze biały rząd odsłoniętych w uśmiechu zębów Henryka, po czym starca zasłonili wiwatujący ludzie. Strzeliły korki od szampana. Ktoś wcisnął mi w dłoń plastikowy kubek.

Wreszcie ponownie dostrzegłem jubilata, jak odchodzi na bok i mocnym ruchem uderza się w brzuch. Zgiął się w pół z jękiem słyszalnym nawet tutaj, a później padł na kolana. Wreszcie przewrócił się na piasek. Zgromadzeni nagrodzili to oklaskami. Helena pociągnęła mnie za sobą i podeszliśmy do centrum wydarzeń, gdzie Martin Oskar zbliżał się z wiadrem w ręku do ciała Henryka. Uciszył zgromadzonych, kiedy Matalo przewrócił skulone zwłoki na plecy i wyciągnął z dłoni martwego długi nóż, który wbił w piasek. Martin przygotował wolne miejsce wokół i wylał na Henryka zawartość wiadra.

Nie było w nim schłodzonego piwa. Dziesięć litrów morskich robaczków, larw, wężyków i węgorzyków spłynęło czarną, pulsującą masą. Widziałem, jak znikają w podłużnej jamie na brzuchu, wciskają się do wnętrza ciała, machają ogonkami na pożegnanie, wdzierają się przez usta, nos, oczy, przeciskają się pod skórą jak spadochroniarz pod płótnem, wypełniają nozdrza i powieki. Ciało otrzymało własne życie. Przez kilka minut żyjątka wypełniały je, aż wreszcie wszystko zamarło. Obserwowałem.



Andrzej Grzechnik

Nagle zorientowałem się, że stoję obok leżącego Henryka, a wszyscy pozostali patrzą na mnie, zgromadzeni w półkolu. Patrzyłem, jak Henryk otwiera powoli oczy, podczas gdy Martin mówił:

– Daliśmy Henry'emu nowe życie wśród nas. Zdążyliście się przyzwyczaić do jego obecności i dobrze, bo jest wartościowym człowiekiem. Zgodziliśmy się, że zasługuje na nasze wieczne szczęście.

Ktoś gwizdnął, ktoś przytaknął. Rozległy się brawa i ludzie wrócili do tańca.

Henryk patrzył na mnie. Uśmiechnął się. Pod policzkiem przesunął mu się okrągły kształt i zniknął na szyi.

– Nie uciekaj. Zostań z nami – wyrzekł cicho, kiedy nachyliłem się nad nim.

Uśmiechnąłem się szeroko. Wyciągnął do mnie rękę.

Zaparłem się w piasku i piłkarskim chwytem złapałem jego przedramię, aby pomóc mu wstać. Otrzepał się z piasku.

Helena podeszła z tyłu i poczułem, jak obejmuje mnie w pasie.

– Zostań z nami... – wyszeptała.

Wsunąłem palce lewej dłoni między jej ręce, zaś prawą ująłem drewnianą, wilgotną rękojeść noża...

*Opole, maj 1998*

*Opowieść grozy – w sam raz do* ***Cthulhu****, albo* ***Kultu****, choć z powodzeniem można ją też wykorzystać w* ***Świecie Mroku****. Może bohaterowie odwiedzą tajemniczą plażę? A może spotkają obłąkanego pisarza, Freda Rubina, który bełkotliwie opowie im o niezwykłych mieszkańcach małego miasteczka? Albo też sama drużyna zostanie zaproszona na barbecue i urodziny, kiedy przejazdem trafi na samotną wioskę nad morzem? Czego więcej chcieć – opowiadanie pełne pomysłów na postaci bohaterów niezależny i łatwe do przerobienia na przygodę lub choćby tło jakiś wydarzeń.* (t$)

# PANORAMA

Rozpoczęto prace nad nowym, trzynastoodcinkowym serialem *„Dreamers”*, opartym na twórczości H. P. Lovecrafta i innych twórców Mitologii Cthulhu. *(jr)*

Coraz więcej informacji napływa na temat nowego serialu Chrisa Cartera („Z Archiwum X”, „Millennium”). Pilotowy odcinek *„Harsh Realm”* (co znaczy mniej więcej „Surowa domena”) będzie miał swoją premierę na jesieni tego roku. Serial oparty jest na serii komiksowej Jamesa Hudnalla, opowiadającej o detektywie Dexterze Greenie, poszukującym chłopca zaginionego w wirtualnej rzeczywistości. Wiele wskazuje na to, że serial będzie mocno odbiegał fabułą od komiksowego oryginału. Dla Cartera ważniejsza jest wizja świata przedstawionego u Hudnalla – przeplatania się prawdziwej i wirtualnej rzeczywistości. *(jr)*

Tymczasem w szóstym sezonie „Z Archiwum X” wreszcie zostają wyjaśnione tajemnice Syndykatu i Palacza. Odcinki *„Two Fathers”* i *„One Son”* odpowiadają na większość pytań, które mnożyły się przez pięć lat. Siódmy sezon, emitowany na stacji „Sky One”, prawdopodobnie stanowi zakończenie serialu, nie oznacza jednak końca Archiwum X – Carter nie wyklucza powstania kolejnych filmów pełnometrażowych (niekoniecznie z udziałem Muldera i Scully). *(jr)*

Serial „Millennium” zostanie prawdopodobnie zakończony na trzecim sezonie. Ma liczne grono wiernych widzów, których niestety nie przybywa, przez co notowania utknęły w martwym punkcie. *(jr)*

Z pewnością nie będzie natomiast więcej serialu *„Sliders”*. Szósty sezon ma być ostatnim. *(t$)*

Miłośnicy filmu **„Kruk”** przyjęli wiadomość o powstaniu serialu *„The Crow: Stairway to Heaven”* z dużą rezerwą. Jak dotąd jednak telewizyjna wersja losów Erica Dravena zbiera niezłe oceny. Twórcą serii jest Bryce Zabel („Mroczne niebo”), a główną rolę gra mistrz sztuk walki, Mark Dacascos. *(jr)*

Steven Spielberg podjął się produkcji nowego serialu pt. **„Taken”** dla słynnej amerykańskiej stacji Sci-Fi Channel. Akcja serialu będzie się kręcić wokół tajemnicy Roswell i uprowadzeń ludzi przez Obcych. Budżet „Taken” ma wynieść 40 mln dolarów. *(jr)*

SCI FI Channel w sierpniu rozpoczął produkcję nowego serialu komediowego *„The Invisible Man”*. Głównym bohaterem cyklu ma być Dorian – złodziej, który unika więzienia poddając się eksperymentowi, w wyniku którego czasowo, a często również losowo, staje się niewidzialny. Pierwsze efekty pracy mamy szansę ujrzeć na początku 2000 roku. *(t$)*

Zdjęcia do czwartego „Nieśmiertelnego” („Highlander 4: World Without End”) zaczną się prawdopodobnie w październiku. W filmie wystąpią obaj główni bohaterowie z filmu i serialu: Christopher Lambert (Connor MacLeod) i Adrian Paul (Duncan MacLeod). *(jr)*

Scenarzysta David S. Goyer ujawnił ostatnio plany dotyczące sequelu „Blade'a”. W drugiej części tytułowy bohater zmuszony będzie sprzymierzyć się z wampirami, aby stawić czoło jeszcze większemu zagrożeniu. *(jr)*

Film *„The Blair Witch Project”* w dwa tygodnie w USA zarobił 35 milionów dolarów, choć kosztował tylko kilkadziesiąt tysięcy! Nikomu nie znani reżyserzy i scenarzyści w jednej osobie to Daniele: Myrick i Sanchez. Film opowiada o trzech młodzieńcach, którzy udali się do Blair w lasach Marylandu, aby nakręcić dokument o czarownicy i, niestety, zginęli. W rok później odnaleziono nakręcone przez nich taśmy – i to właśnie ów niedokończony oraz niedopracowany dokument widzimy na ekranie. *(t$)*

Wiadomo już, kto napisze scenariusz do drugiej części *„Men in Black”* – Robert Gordon, znany z „Galaxy Quest”. Columbia wciąż zamierza nakręcić film, choć ani Barry Sonnenfeld, ani Will Smith, ani Tommy Lee Jones nie zobowiązali się uczestniczyć w projekcie. *(t$)*

Pojawił się projekt wysokobudżetowego filmu z Valem Kilmerem i Carrie-Anne Moss *„Mars”*, który ma przebić superprodukcję Disneya *„Mission to Mars”*. Główny bohater, kapitan ekspedycji na tytułową planetę, musi podjąć decyzję o powrocie na Ziemię, by ratować część zagrożonej załogi. *(t$)*

Mike Nichols lada moment rozpocznie zdjęcia do filmu *„What Planet Are You From?”* – opowieści o kosmicie z mechanicznym... penisem i jego perypetiach na ziemi. Tego filmu chyba nie można brać na poważnie. *(t$)*

Goerge A. Romero kończy scenariusz filmu *„Bruiser”*. Ma on opowiadać o wiecznym nieudaczniku, który wreszcie ma szansę odegrać się na szefie, kolegach i zdradzającej go żonie. Jak? Sądząc po scenarzyście: krwawo. *(t$)*

Jest już druga część filmu *„Universal soldier”*, oczywiście z Jaenem-Cleudem. Podtytuł: *„The Return”*. Polska premiera: 22.10.1999. *(t$)*

Ósmego października na polskie ekrany wejdzie kolejna ekranizacja rysunkowego serialu. Tym razem chodzi o *„Inspektora Gadżeta”*, w którym główną rolę gra Matthew Broderick. *(t$)*

Studio Walta Disneya przygotowała kolejny animowany hit – *„Tarzana”*, którego będziemy mieli okazję obejrzeć już od 19.11.1999. *(t$)*

Arni, zwany też Schwarzeneggerem, w filmie *„End of Days”* gra detektywa, który u progu tysiąclecia musi stawić czoło szatanowi. W Polsce już 10.12.1999. *(t$)*

*„Trzynasty wojownik”* to ekranizacja powieści Michaela Chrichtona, w której występuje Antonio Banderas – tym razem w roli średniowiecznego wędrowca, przenoszącego się do świata wikingów, prześladowanych przez tajemnicze istoty. Polska premiera: styczeń 2000. *(t$)*

Stało się!!! Na ostatnim **GenConie TSR** oficjalnie ogłosił, że za rok w sierpniu ukaże się 3 edycja **D&D**. Prawdę mówiąc, nie była to zaskakująca informacja dla kogoś, kto interesuje się choć trochę rynkiem gier fabularnych. Pierwsze plotki na ten temat pojawiły się ponad rok temu i – jak się okazało – nie były bezpodstawne. Przy okazji warto chyba wspomnieć o tym, że na łono firmy powrócili Gary Gygax i Dave Arneson, którzy mają stworzyć część nowych podręczników do trzecia edycji.

A czym będzie trzecia edycja? Wielkiej rewolucji raczej nie należy się spodziewać. Jak powiedział Dave Arneson „**D&D** nie stanie się jakimś tam narracyjnym nie wiadomo czym”. Gra ma nadal posiadać ten sam charakter i wszelkie zmiany mają na celu nie zmianę jej najważniejszych założeń, a udoskonalenie już istniejącej mechaniki.

Co pozostanie bez zmian: charakter, wymiary, sześć cech w przedziale od 3 do 18, profesje, poziomy, punkty życia, mechanika poszczególnych zaklęć.

Co się zmieni: procentowa siła, nie będzie ograniczeń poziomów dla nieludzi, pojawi się nowy system trafień krytycznych, nowe profesje (mnich, barbarzyńca itp.), zasady funkcjonowania wieloklasowców, zasady walki, rozbudowany system umiejętności (podobny do tego z **Alternity**).

Kolejną bardzo istotną informacją było to, że **Forgotten Realms** będzie ukazywał się jako niezależna linia. **Greyhawk**, **Ravenloft** i **Planescape** wejdą w skład **D&D Core**, a – co za tym idzie – zostaną pozbawione z biegiem czasu elementów, które decydowały o ich niepowtarzalnym klimacie. *(AM)*

Inkluz (http://www.inkluz.alpha.pl/) to największy magazyn internetowy, którego główną tematyką są: RPG, karcianki, systemy bitewne oraz literatura. Do dyspozycji czytelnika jest możliwość ściągnięcia każdego numeru ze strony lub też skorzystanie z bezpłatnej prenumeraty tego miesięcznika. Na stronach Zinu znajdziecie Centrum Informacyjne, które zawiera wiele informacji pomocnych dla graczy, od spisu List dyskusyjnych, Rzeczoznawców i Ogłoszeń zaczynając, a na PBEM-ach i Sznurkach kończąc.

Inkluz
magazyn dla ludzi z wyobraźnią

Autorzy zachęcają do czytania i współredagowania. Brawo Inkluz, który jako jeden z niewielu Internetowych zinów wciąż jeszcze walczy! Da się, Proszę Państwa! Da się! *(mil)*

Niewiele jeszcze wiadomo o nowym filmie na podstawie serii komiksowych przygód o Hellboyu (jeśli nie wiecie, kto to – zapraszam do wakacyjnego numeru MiM-a i artykułu o Lovecrafcie w komiksie). Producenci otoczyli całą produkcję kokonem tajemnicy. Pokątnie mówi się o filmie w typie „Spawna" w wersji dla dorosłych: mrocznym i przesyconym efektami. Jeśli tak będzie, „Hellboy: the Movie" niestety nie wniesie nic do współczesnego kina. Ja jednak jestem dobrej myśli: faktem jest, że zeszyty „Spawna" nie miały zbyt ambitnych scenariuszy. Przyczyna może leżeć w fakcie, że większość z nich opracował autor grafik, Todd McFarlane (jakiś czas temu wreszcie zrezygnował z funkcji scenarzysty). Twórcom filmu trudno więc było zrobić coś z niczego. Scenariusze zeszytów „Hellboya" oceniane są o wiele wyżej – genialny Mike Mignola wie na szczęście, gdzie stawiać kreski – więc możemy chyba wymagać.



Kilka tygodni temu udostępniono pierwszy „feelart" (czyli grafikę zapowiadającą produkcję), mający dać obraz tego, jaki będzie klimat „Hellboy: the movie". Oceńcie sami. *(mił)*

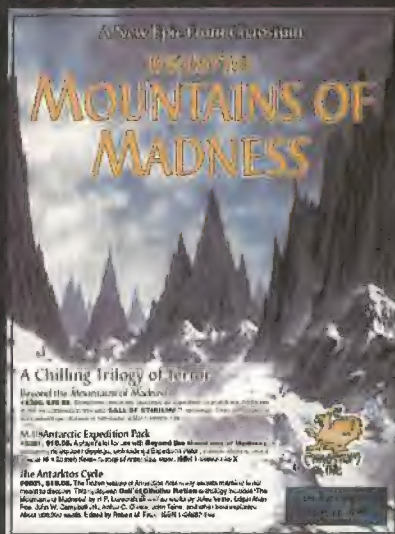
Pogłoski na temat filmu „Dungeons & Dragons" stają się coraz bardziej konkretne. Reżyserię filmu powierzono Courtney Solomon. Za efekty specjalne odpowiedzialny będzie George Gibbs (pracujący wcześniej przy cyklu o Indianie Jonesie), a za efekty cyfrowe – studio Station X („Titanic"). *(jr)*

Wiadomo coś więcej o **Dark*Matter** drugim *settingu* do gry **Alternity**. Nad tym **TSR**owskim projektem pracowali m.in. Wolfgang Baur i Monte Cook. Akcja ma się toczyć w naszych czasach, gdzie jednak nie wszystko wygląda tak, jak się nam wydaje. Paranormalne zjawiska i działania okultystów są na porządku dziennym. Oczywiście rządy i różne organizacje szybo ukrywają wszelkie niepokojące wiadomości przed oczami zwykłych zjadaczy chleba. Mało kto jednak zdaje sobie sprawę, że te wydarzenia to tylko przygrywka – oto bowiem otwierają się wrota do innych światów. I tylko bohaterowie z Instytutu Hoffmanna mają szansę zapobiec zagładzie. To oni muszą odróżnić




przyjaciół od wrogów i dobro od zła. Czyżby połączenie **Delty Green** z **Archiwum X**, **Millenium**, **Cthulhu** i paroma innymi znanymi wszystkim pomysłami? Według **TSR**u – nie. Jak jest naprawdę, czas pokaże. *(t$)*

Kolejny hit. Tak wielki, że ma szansę wyprzeć z piedestału sam „Horror w Orient Ekspresie"! Jest nim kampania, a właściwie zbiór produktów **Chaosium Inc.** pt: „Beyond The Mountains of Madness". Gdy czytacie te słowa, powinien być już w sprzedaży od kilku dni i lecieć do naszej redakcji! Całość zaplanowano jako sequel, czyli historię dziejącą się po pamiętnej wyprawie Uniwersytetu Miscatonic, opisanej w powieści HPL-a „W Górach Szaleństwa". Oprócz ponad 400 stronicowej księgi z treścią kampanii (o rany!), wydany zostanie zbiór spreparowanych handoutów, koszulka, dokumenty ekspedycji, mapa Antarktyki, ekran Strażnika z dodatkowymi zasadami do prowadzenia scenariuszy, których akcja przebiega w ekstremalnym chłodzie, a nawet znaczek na koszulkę dla najlepszych z napisem: „Przeżyłem Góry Szaleństwa!". Mało? A co powiecie na zbiór opowiadań Juliusza Verne'a, Edgara Allana Poe, HPL-a i innych dotyczących eksploracji Antarktyki w początkach naszego wieku? Oszaleli, czy co?... Jak tylko będziemy wiedzieć coś więcej – damy znać. *(mił)*




Tymczasem firma **White Wolf** wydała nową grę fabularną. Nosi ona tytuł **Aberrant** i jest narracyjnym (a jakże) systemem o superbohaterach. Gracze mają się tu wcielać w zwykłych ludzie, którzy nagle zostają obdarzeni niezwykłymi mocami i w pojedynkę mogą zmieniać losy całego świata. Autorem gry jest Robert Hatch, który twierdzi, że **Aberrant** sprawi wszystkim miłośnikom gier fabularnych dużo frajdy. *(mk)*

Ludzie z firmy **White Wolf** nie zapominają też o miłośnikach Świata Mroku. Specjalnie dla nich wydali dodatek „Book of the Weaver". Opinie o nim są mocno zróżnicowane. Jedni (zwłaszcza miłośnicy Tubylców Betonu) są zachwyceni. Inni twierdzą, że jest to niezjadliwa mieszanka magii i współczesnej technologii, która nie nadaje się do niczego. Prawda jak zwykle leży gdzieś po środku. *(mk)*

Wydawnictwo **West End Games** (m.in. **Star Wars RPG**, **Paranoia**) połączyło siły z komiksowym potentatem **DC Comics** (m.in. Batman, Superman, Lobo), aby wspólnie stworzyć nową grę fabularną, osadzoną w uniwersum DC. Nowa gra ukaże się prawdopodobnie na jesieni. Przypomnijmy, że już wcześniej, nakładem **Mayfair Games**, ukazała się gra fabularna **DC Heroes** (opisywana w jednym z archiwalnych numerów MiM-a). *(jr)*



Wiadomo już mniej więcej, kto kogo zagra w ekranizacji „Władcy Pierścieni". Oto lista:

Aragorn: – Stuart Townsend
Beregond: – Nick Nolte*
Bilbo: – Sir Ian Holm
Eowyn: – Mira Sorvino*
Frodo: – Elijah Wood
Galadriel: – Uma Thurman*
Gandalf: – Sir Ian McKellen
Gimli: – Brian Kline*
Gollum: – CG (Peter Woodthorpe)*
Faramir: – Ethan Hawke*
Legolas: – Jude Law*
Pippen: – Billy Boyd
Sam: – Sean Astin
Smoczy Język – Jeffrey Combs*

** Aktorzy jeszcze niepotwierdzeni.*

Sean Connery co prawda nie potwierdził swego udziału w przedsięwzięciu, krążą jednak plotki, że zagra..., albo... Powiedzmy sobie uczciwie: kogoś zagrać powienien. *(t$)*

Nikt nie jest bezpieczny. Możesz nie ruszać się z domu, schować pod kołdrą, do uszu wepchnąć zatyczki, ale próżne to wysiłki. „Mroczne widmo" i tak cię dopadnie, w ten czy w inny sposób. Na przykład wtedy, kiedy wstaniesz, żeby się napić – spojrzy na ciebie z puszki czy butelki. Inwazja ruszyła.

Żaden film fantastyczny, chyba w ogóle żaden film, nie miał dotąd takiego wejścia, jak nowe „Gwiezdne wojny". Buźki Anakina Skywalkera i Dartha Maula zdobią wszelkie możliwe produkty (na przykład ten numer „Magii i Miecza"), a logo **Star Wars** – w różnych odmianach językowych – zapewnia towarom rynkowe powodzenie. Dlatego gwiezdnowojenne szaleństwo ogarnęło nasz zakątek Galaktyki już na długo przed premierą.

Co prawda, miłośnicy klasycznej Gwiezdnej Sagi też nie mogli czuć się niedopieszczeni. Ilość zabawek, ciuchów, gier i wszelkich gadżetów licencjonowanych przez Lucasa przyprawiała i nadal przyprawia o zarót głowy i poważne ubytki w portfelu. Istnieje jednak zasadnicza różnica między starą trylogią a „Mrocznym widmem": w przypadku tej pierwszej sukces filmu, którego nie oczekiwał nawet sam reżyser, pociągnął za sobą merchandising. A „Episode I" był z góry skazany na sukces, więc zalew rynku gwiezdnowojennymi produktami planowano od dawna.

Nie można zatem ustrzec się inwazji. Można za to być na nią przygotowanym. Z góry wiedzieć, z której strony nastąpi atak. W dziedzinie, która najbardziej interesuje czytelników MiM-a, panuje spokój. Nic nie słychać o nowym systemie RPG, związanym z „Mrocznym widmem".



O ile mi wiadomo, takowy nie powstaje, przynajmniej na razie. Jest już natomiast karcianka dla początkujących, „Young Jedi", a plotka głosi, że **Decipher** przygotowuje następną, tym razem dla bardziej zaawansowancyh.

Czeka nas też zalew książek, poczynając od nowelizacji filmu autorstwa Terry'ego Brooksa. W Stanach wydano tę powieść z czterema wersjami okładki, przedstawiającymi główne postacie „Episodu I" („Zbierz wszystkie cztery!"), u nas okładka będzie jedna. Ukaże się też sporo książek dla młodych czytelników, ponieważ Lucasowi bardzo zależy na młodzieżowym i dziecięcym rynku – w końcu zrobił film o dzieciaku. Ukaże się zatem skrócona wersja nowelizacji, cztery powieści z serii „Uczeń Jedi", a także cztery kolorowo ilustrowane powieści typu „film oczyma jego bohaterów". O książeczkach dla najmłodszych do czytania z rodzicami i kolorowania tylko wspomnę.

Bardzo ciekawie zapowiadają się wydawnictwa albumowe. Na pewno w księgarniach pojawi się „The Making Of...", „Gwiezdne wojny: Niesamowite przekroje" (bardzo szczegółowo i kolorowo pokazane statki kosmiczne oraz pojazdy) i „Gwiezdne wojny: Słownik obrazkowy" (cała reszta: broń, roboty, stroje, rasy). Miłośnicy komiksu będą mogli kupić 100-stronicowy album z obrazkową wersją scenariusza, historyjki z „Epizodu I" ukazują się też na łamach miesięcznika „Gwiezdne Wojny – Komiks".

Trafią też na pewno do nas odpryski bogatej oferty produktów, dostępnych na Zachodzie, koszulki, kubki i tak dalej. Inwazja dotrze wszędzie. W każdym razie uważajcie, co pijecie. Pepsi już od paru lat ma kontrakt z Lucasem. *(jd)*

## MATRIX

Rzeczywistość, którą znamy, jest kłamstwem. Brzmi znajomo, czyż nie?

Jest rok 1999. Thomas, znany wśród hackerów jako Neo, czuje, że coś jest nie tak z jego życiem i instynktownie szuka wyjaśnienia. Podczas poszukiwań dowiaduje się o Morfeuszu – oficjalnie najgroźniejszym terroryście na świecie, nieoficjalnie jedynym człowieku, który może udzielić mu odpowiedzi na pytanie „Czym jest Matrix?".

To jednak Morfeusz pierwszy odnajduje Thomasa i oferuje mu prawdę o Matrix. Przebudzony Neo przekonuje się nagle, że żyje trzysta lat później, w świecie podbitym przez maszyny, wykorzystujące ludzi (w tym również jego samego) jako żywe baterie. A rzeczywistość, którą znał... to Matrix.

Co z tego wynika, trzeba przekonać się samemu.

O filmie braci Wachowskich było głośno na długo zanim trafił na nasze ekrany – głównie ze względu na nadzwyczaj oryginalne efekty specjalne i efektowne sceny walki. Gdyby „Matrix" opierał się tylko na tym, po okresie pierwszego zachwytu widzów, dołączyłby zapewne do grona średniaków. Film ma jednak również fabułę i to właśnie ona zapewni mu miejsce wśród klasyki *s-f*. Możliwe, że jest to najważniejszy film fantastyczny ostatnich lat. Nie służy bowiem tylko czystej rozrywce, ale porusza też wiele ciekawych zagadnień: istotę rzeczywistości, rozwój techniki, badania nad sztuczną inteligencją. A im bardziej niektóre z nich wykraczają poza sferę teorii, tym więcej pytań i wątpliwości się rodzi. Jakie będą konsekwencje owczego pędu cywilizacyjnego ludzkości?

„Matrix" to doskonały scenariusz oprawiony we wspomniane już niezwykłe efekty wizualne. Warto również zwrócić uwagę na ciekawie podane, liczne odwołania do klasyki kina. Do tego dochodzą sceny walk, których przygotowanie wymagało od aktorów czterech miesięcy intensywnego treningu. Ze względu na grę aktorską (świetną we wszystkich przypadkach), na szczególną pochwałę zasługuje Hugo Weaving, wcielający się w postać bezwzględnego agenta Matrix, Smitha.

Mimo wszystko, nie jest to film dla każdego, o czym miałem okazję się przekonać, gdy na pokazie prasowym spora liczba starszych dziennikarzy opuściła salę w połowie seansu (a nawet wcześniej). Wielu będzie w nim zapewne widziało jedynie kolejny pokaz efekciarstwa, nie usiłując nawet zagłębić się w treść i przesłanie. Dla innych może się miejscami okazać za ciężki.

Mógłbym jeszcze długo rozpisywać się o „Matrix". Tymczasem wszystko sprowadza się do jednego: marsz do kina! Ocena: ******

**JeRzy**

*Matrix; reż.: Andy & Larry Wachowski; wyst.: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving. Czas: 136 min. Dystr.: Warner Bros.*









## ASTERIX I OBELIX KONTRA CEZAR

Dwóch sympatycznych Galów z komiksów duetu Goscinny/Uderzo znają chyba wszyscy. Od ich debiutu, w 1959r., powstało 30 tomów przygód Asterixa i Obelixa (sześć stworzonych przez samego Uderzo, po śmierci Goscinnego, 5.XI.1977 r.) i siedem filmów animowanych. Wybudowano nawet park rozrywki Asterixa.

Od wielu lat przymierzano się do filmu – w jednym z projektów, Asterixa miał grać Louis de Funes (chciał go jednak grać... bez wąsów). Wreszcie, w 1998 r., marzenie udało się zrealizować. Efekty możemy oglądać na ekranach naszych kin.

Pod wieloma względami „Asterix i Obelix" kojarzy mi się z nakręconymi wcześniej w Stanach „Flintstonami" (z Johnem Goodmanem i Rickiem Moranisem). Sposób przedstawienia świata w obu filmach jest podobny. W obu produkcjach też jakby czegoś zabrakło – pewnego wdzięku oryginału, swoistej iskry Bożej. Szczęśliwie jednak, głównie dzięki mistrzowskiej grze aktorskiej Gerarda Depardieu jako Obelixa, można jeszcze miejscami tę iskrę w „Asterixie..." odnaleźć. Depardieu potrafił wydobyć ze swojego bohatera wszystkie charakterystyczne cechy: „normalność" nadnaturalnej siły, a jednocześnie niezwykłą wrażliwość i naiwność.

Warto ten film obejrzeć – po to, aby się przekonać, jak udało się przełożenie komiksowej rzeczywistości na grę prawdziwych aktorów oraz rzeczywiste krajobrazy i rekwizyty. Warto, aby przypomnieć sobie bohaterów, których darzy się tak ogromną sympatią. Warto, aby po obejrzeniu, sięgnąć na półkę po komiks i kolejny raz przekonać się o starej prawdzie, że żaden film nie będzie lepszy od książkowego oryginału. Nawet jeśli oryginał to tylko komiks.

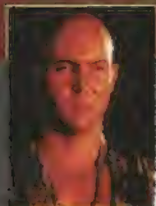
Ocena: Depardieu *****, reszta ***.

*JeRzy*

***Asterix i Obelix kontra Cezar**; reż.: C. Zidi; wyst.: Ch. Clavier, G. Depardieu, R. Benigni. W polskiej wersji językowej: M. Morański, W. Zborowski, A. Barciś. Czas: 105 min. Dystr.: Best Film.*




## MUMIA



Najwyższy kapłan Egiptu, potężny Imhotep, dopuszcza się zbrodni przeciwko faraonowi Seti Pierwszemu i zostaje skazany na najcięższą możliwą karę – tak straszliwą, że nigdy wcześniej jej nie zastosowano. Imhotep pada ofiarą kaźni zmumifikowania żywcem, w Mieście Zmarłych, Hamunaptrze. Nieumarły, przez tysiąclecia wzrasta w moc.

Trzy tysiące lat później, w 1925 r., Imhotep zostaje uwolniony.

Tak zaczyna się „Mumia" – najnowsza wersja klasycznej opowieści grozy. Pierwszy film opowiadający losy Imhotepa pochodzi z 1932 r., a rolę kapłana grał w nim legendarny Boris Karloff. Później, szczególnie w latach 40. i 60., wielokrotnie powracano do tego tematu. Tym razem historię mumii przedstawiono inaczej. Sami twórcy twierdzą, że starali się stworzyć bardziej film w stylu „Poszukiwaczy zaginionej arki", niż tradycyjny horror.



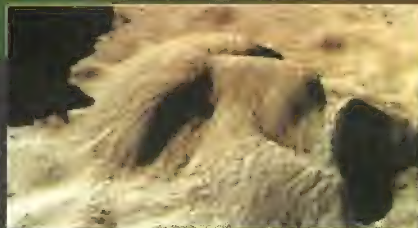
I udało im się. „Mumia" to znakomity film: dynamiczny, z wyrazistymi postaciami (doskonały, majestatyczny występ Arnolda Vosloo jako Imhotepa), trzymający w napięciu, ale też pełen humoru (scena, w której Beni odpędza mumię stanie się klasyką). Opowieść, która powinna przypaść do gustu każdemu, kto wcześniej z zapartym tchem oglądał wyczyny Indiany Jonesa. Tym bardziej, że od czasów cyklu z Harrisonem Fordem, tak dobrego filmu przygodowego nie było.

Warto w tym miejscu wspomnieć, że producenci „Mumii" już zaczynają się przymierzać do drugiej części.

Niewątpliwie jest to także jeden z tych filmów, które warto zobaczyć w kinie (i to jak najlepszym), ze względu na jego ogromną widowiskowość, oszałamiające efekty specjalne i wbijającą w fotel muzykę Jerry'ego Goldsmitha. Gorąco polecam!

Ocena: *****.

*JeRzy*



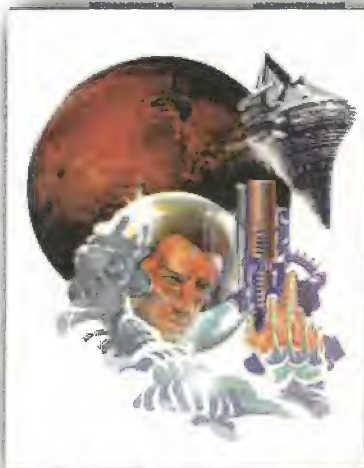
*Mumia; reż.: S. Sommers; wyst.: B. Fraser, R. Weisz, J. Hannah, A.Vosloo. Czas: 125 min. Dystr.: UIP-ITI.*

## THE HAUNTING

Trójka ochotników bierze udział w badaniach nad zaburzeniami snu. Doświadczenia mają być prowadzone w Hill House, ponad stuletniej posiadłości. Wkrótce okazuje się, że za badaniami nad snem kryje się coś więcej. Jednak nawet prowadzący testy dr Marrow nie potrafi przewidzieć, jak wiele...

Reżyserem gotyckiego horroru „The Haunting" (czyli „Nawiedzenia") jest Jan DeBont, twórca przeboju kinowego „Speed". W rolach głównych zobaczymy m.in. Liama Neesona i Catherine Zeta-Jones. Twórcą muzyki do filmu jest Jerry Goldsmith. Film trafi do kin na początku listopada, dzięki dystrybutorowi UIP-ITI.

*JeRzy*



➔ CIĄG DALSZY ZE STRONY 9

**TK:** Tak. I to też jest ciekawe. Napisałem „Wstań i idź" – chyba jedno z moich najlepszych opowiadań, bardzo się podobające nawet tym ludziom, którzy się nie zgadzali z jego tezami ideologicznymi – a dwa lata później ukazał się w Polsce zbiorek dzieł Philipa K. Dicka „Ostatni pan i władca". I w nim był bardzo podobny tekst. Nie chodzi mi o fabułę, ale o wizję świata, nawet pewnych jego elementów – na przykład samochodów, w których przewożono ludzi przeznaczonych do eutanazji.

**MiM:** W klimacie hycli łapiących psy.

**TK:** Dokładnie. Wtedy pojawiły się takie głosy, że Kołodziejczak popełnił plagiat. A ja nigdy nie czytałem tego opowiadania Dicka. Takie rzeczy się zdarzają. Dobra fantastyka to taka, gdzie: masz stan obecny, wiesz jakie są tendencje, niektóre odrzucasz, dobierasz nowe – czasem irracjonalne, ale interesujące – i w ramach tych założeń w miarę logicznie prowadzisz fabułę. Najwyraźniej zdarzyło się tak, że Dick wziął problem, który istnieje, dodał pewne założenia i do czegoś doszedł. Ja wiele lat po nim przeprowadziłem ten sam zabieg. Uważam jednak, że moje opowiadanie i tak się broni jako samodzielny tekst, więc nie ma wielkiego problemu. Natomiast oczywiście wolałbym, żeby Dick nie napisał „Przedludzi".

**MiM:** Albo chociaż żeby nie zostali wydani w Polsce.

**TK:** Tak jest. [śmiech]

**MiM:** A wracając do pomysłów?

**TK:** Właśnie. Bardzo sobie cenię tekst – to samo pewnie dotyczy też przygód – który ma nie tylko dobry pomysł pierwszoplanowy, fabułę, ale który ma też wiele smaczków w tle. Znów odwołam się do „Asterixa". Kiedy czyta się ten komiks pierwszy raz, to jest śmieszny i ma fajną linię narracyjną. Kiedy jednak przyglądasz się kadrom uważniej, znajdujesz niezwykłe rzeczy, które umykają za pierwszym razem. Dobra książka i dobra przygoda też powinny być tak skonstruowane. Jest atrakcyjny pierwszy plan, efektowny; ale są też elementy tła – dziwny potwór, którego nikt jeszcze nie wymyślił, niezwykłe urządzenie, jakiś fajny patent językowy... Taką właśnie powieścią, którą lubię nadal, i do pisania drugiego tomu której mam nadzieję niedługo przystąpić, jest „Krew i kamień". W niej, moim zdaniem, można znaleźć dużo fajnych pomysłów *fantasy*, i to nietypowych jak dla tego gatunku, który w swej masie jest banalny, szczególnie jeśli chodzi o scenografię. Mnie to strasznie bawi – w literaturze, filmie i komiksie. Taki „Piąty element", który jest filmem może głupim, ale niesamowitym, trzeba obejrzeć wiele razy, żeby dostrzec wszystkie szczegóły. Podobnie obrazy Tima Burtona. Znasz niby fabułę, ale jeśli nie obejrzysz tego filmu trzykrotnie, to straciłeś.

Uważam, że prawdziwą klasę i kunszt widać, kiedy poza główną linią narracyjną, nastrojem, napięciem, zaskakuje się czymś graczy – małymi bajerkami, które sprawiają, że cały czas są mile zaniepokojeni. Tak moim zdaniem należy robić.

**MiM:** Chyba w książkach łatwiej coś takiego osiągnąć...

**TK:** Być może. Wracam jednak do potwora – wymyśl takiego, jakiego nikt jeszcze nie stworzył. Wymyśl jedyną w swoim rodzaju pułapkę, czar... Wiadomo, że zawsze będą jakieś podobieństwa. Zdaję sobie sprawę, że to bardzo trudne, bo nad wymyślaniem takich rzeczy pracują setki, jak nie tysiące ludzi na świecie. Tworzone są dziesiątki systemów, pojawiają się różne bajery. Kiedy zaś przyjrzeć się bliżej, okazuje się nagle, że w tych systemach jest tyle rzeczy powtarzalnych, banalnych, takich samych, iż każda rzecz nawet trochę oryginalna daje się od razu zauważyć. Do takiego myślenia o wymyślaniu namawiam.

To dotyczy także graczy. Oni również mogą tego typu fajne, nietypowe, bajery wprowadzać, które nie dezorganizują oczywiście gry, ale dodają jej uroku.

**MiM:** Właśnie. Następne pytanie chciałbym zadać niejako z perspektywy gracza. W każdej powieści, w każdym opowiadaniu jest główny bohater, który posiada jakieś cechy psychologiczne, jakiś charakter, jakąś motywację, a nie tylko wygląd czy wyposażenie. Jak Ty kreujesz swoje postaci, jak je wymyślasz? Bo przecież bohaterowie książek bardzo przypominają naszych fabularnych śmiałków.

**TK:** Piszę prozę, więc mój bohater musi w jakiś sposób realizować zaplanowaną fabułę. Jeśli wymyślam powieść o walce rebeliantów z oficjalną władzą i obcymi, to oczywiście mógłbym uczynić bohaterem kulawą staruszkę i może byłoby to ciekawe, ale nie ona jest mi potrzebna i nie ona nadaje się do opowiedzenia głównej linii narracyjnej. Bohaterem będzie więc żołnierz, który bierze udział w owych wydarzeniach. To nie znaczy, że nie może spotkać kulawej staruszki, która coś ciekawego wniesie. W przypadku mojego pisania – bo są autorzy, którzy inaczej do tego podchodzą – bohater musi realizować wymyśloną przez mnie fabułę. To po pierwsze.

Po drugie, bohatera trzeba rozbudować. Każdy człowiek ma jakieś słabości, coś lubi, czegoś nie. Pisarz takie rzeczy zakłada z góry, jakiś element pojawia się w trakcie pisania i to jest bardzo fajne. Czasem pisarz dochodzi też do wniosku, że to, co wymyślił, jest głupie i nie pasuje.

Warto kreować wielopoziomowych bohaterów. Oczywiście mogę zrobić książkę o kolesiu, który jest superherosem, cyborgiem, niszczy wszystko na swojej drodze i jest całkowicie dobry, albo całkowicie zły...

**MiM:** Conan 3000.

**TK:** Tak. Ale ciekawszym bohaterem będzie osobnik, który ma jakieś problemy. Niekoniecznie tak, jak to ostatnio robi Andrzej Sapkowski, którego superheros ma same kłopoty, bo taka jest właśnie ewolucja postaci wiedźmina. A może to czytelnicy właśnie lubią?

Wydaje mi się, że warto jest budować postaci ciekawe, takim właśnie starałem się uczynić głównego bohatera „Kolorów" i „Schwytanego". To typ



twardziela, który dużo umie i nie jest głupi. Jednak nawet takiemu idealnemu bohaterowi można dodać elementy, które uczynią go bardziej ludzkim, słabszym... Może coś dotyka jego rodziny, znajomych, albo jego samego... On musi popełniać błędy, bo ludziom też to się zdarza i to często. Oczywiście pod warunkiem, że nie zburzy to zasadniczego konceptu. Trudno sobie wyobrazić komandosa, który skutecznie realizuje wyznaczone cele, mając co chwila wahania natury moralnej i etycznej – na przykład, czy po zrzuceniu na tyły wroga może szpiegować. Pewnie zdarzają się i tacy, co mają takie wahania, ale oni nie powinni zostawać komandosami, a na pewno nie byliby skuteczni.

**MiM:** Co więc polecasz przy tworzeniu postaci?

**TK:** Może posłużę się przykładem. Kiedy robiliśmy **Strefę**, starałem się kłaść duży nacisk na tworzenie ciekawych relacji emocjonalnych między bohaterami graczy. To pewnie żadna nowość. Założyliśmy sobie, że każdy z bohaterów w drużynie wie coś, o czym inni nie mają pojęcia. Co więcej, to coś stoi w sprzeczności z pewnym elementem innej postaci. U nas jednemu z bohaterów rodzinę zabili rządowi komandosi, drugi zaś był niegdyś takim komandosem. Każdy gracz dostaje te informacje niezależnie. Mistrz Gry powinien oczywiście doprowadzić do tego, by owi bohaterowie zderzyli się w jakiś sposób ze sobą; by gracze zostali zmuszeni do reakcji psychologicznej. Oczywiście nie ma to żadnego związku z fabułą. Kiedy jednak utożsamiający się z taką postacią człowiek ma coś zrobić z kimś, kto być może zamordował jego najbliższą rodzinę, dochodzi dodatkowy element napięcia. To nie jest żaden nowy patent, ale takie rzeczy wydają mi się ciekawe i warte realizowania. Gdy zaś patrzyłem na Mistrzów prowadzących na konwentach, oni w ogóle tego nie robili. Bohaterowie strzelali do potworów, gwałcili panny, zarabiali doświadczenie i zdobywali skarby.

**MiM:** Przypomniałem sobie właśnie pewien zarzut, który ostatnio ponownie stawia się grom fabularnym. Wiele osób uważa, że w RPG chodzi tylko o zabijanie, zdobywanie doświadczenia i podnoszenie się na poziomy; że nawet najgorsza książka jest lepsza od najlepsze sesji. Jakie jest Twoje zdanie na ten temat?

**TK:** Ten zarzut pojawia się odkąd rozmawiam o grach fabularnych, czyli od 7-8 lat. Moje zdanie jest następujące: są książki, w których nic się nie dzieje poza strzelaniną, są filmy, w których nic się nie dzieje poza nawalanką, więc są i gry, gracze oraz systemy, którym i w których nie chodzi o nic więcej niż wyrzynanie. I tyle.

Być może w grach trudniej o kontrolę. W końcu: książka, zanim się ukaże drukiem, przechodzi przez pewien cykl selekcji – na poziomie wydawnictwa, redaktora. Oczywiście pojawiają się dzieła bardzo brutalne i bardzo złe, niemniej nie każdy napisany tekst zostaje wydrukowany. To samo dotyczy systemów, ale już nie przygód. Mistrz Gry może poprowadzić każdy scenariusz, który wymyśli. Tu leży różnica. Mistrz Gry to oczywiście odpowiednik autora, ale tekst przechodzi przez pewne profesjonalne sito. Scenariusz nie. Oczywiście gracze mogą później powiedzieć, że przygoda była do kitu, ale mimo to ktoś ją już poprowadził.

**MiM:** Ale przecież każdą książkę może przeczytać dziesięć osób, przyjaciół autora. Tak samo jest na sesji, w której uczestniczy tych sześciu-siedmiu graczy...

**TK:** Zgoda, niemniej zdajemy sobie sprawę, że jest to troszkę inny mechanizm. Książki ukazują się i są różne – mądre, głupie, złe... Istnieje jednak pewien mechanizm selekcyjny, którego w przypadku gier fabularnych nie ma. Każdy scenariusz można poprowadzić. Nikt przecież nie wyda książki 10-12-latka, ale taki młodzieniec może poprowadzić przygody i to robi, realizując jakieś swoje potrzeby i cele. I będzie w tych scenariuszach kupa strzelaniny. A ja nie jestem zwolennikiem brutalności. Odpowiedzialny człowiek używa jej w pewnych sytuacjach jako narzędzia, co nie znaczy, że jest brutalny. W moich powieściach jest dużo brutalności, ale ja to robię z pewnych konkretnych powodów. Czasami, żeby właśnie ją pokazać. Natomiast w tej chwili już mnie nie fascynuje bieganie i strzelanie; nie ma dla mnie wartości. A dla 12-lataka – owszem. I być może, gdybym teraz miał te naście lat, czytałbym takie książki. Zresztą czytałem, choćby „Stalowe Szczury", w których nic poza ganianiem i strzelaniem się nie działo. Głupie to było strasznie.

**MiM:** Ale czytało się świetnie...

**TK:** Wtedy tak. Gdyby to teraz wziął do ręki, to...

I żeby była jasność – uważam, że odpowiedzialny człowiek nie robi pewnych rzeczy i nie mówi pewnych rzeczy. Tak jak nie znoszą słuchać dowcipów o Żydach i o Oświęcimiu, tak myślę, że nie miałbym frajdy w uczestniczeniu w sesji, której celem jest robienie krzywdy. Co nie znaczy,



Z Silverbergiem

że uważam każdą grę, w której się gania i zabija, za złą. To nieprawda. Trzeba po prostu cały czas kontrolować sytuację i wiedzieć, co jest właściwe, a co nie. Myślę, że gra jest tylko zabawą. Oczywiście moim zdaniem młode osoby nie powinny pewnych rzeczy robić. Uważam, że na grach powinno być napisane: *Dozwolone od lat n*. Wiadomo, że dziecko i tak się do tego dorwie. Chodzi mi jednak, aby rodzic mógł sprawdzić, czy jego pociecha może się w to bawić i aby wszystko było jasne.

A jeśli już mówimy o „Magii", to moim zdaniem kilka rysunków, które ukazały się na jej łamach, było niedopuszczalnych. Nie będę mówił jakich, by młodzi Czytelnicy nie zaczęli wertować archiwalnych numerów...

**MiM:** Co według Ciebie warte jest uwagi w grach fabularnych?

**TK:** Wiele. Doskonałe ćwiczenie wyobraźni. Doskonała okazja do pogłębiania wiedzy historycznej. Doskonały pretekst do spotykania się z ludźmi, do przyjaźni i koleżeństwa. To niesamowite, kiedy sześć osób spotyka się ze sobą przez kilka godzin w tygodniu i wspólnie się bawi. Uważam, że jest to hobby jak najbardziej godne propagowania. Jednak jak z każdą pasją należy uważać. Jeśli ktoś lubi skakać na spadochronie, to fajnie. Jeżeli jednak zaczyna skakać bez niego, to coś jest nie tak. Należy po prostu nie robić głupstw. Tak samo jest z RPG.

**MiM:** Gry karciane. [śmiech] Wiem, że jesteś kolekcjonerem kart do „Gwiezdnych wojen", ale to raczej z racji miłości do filmu, a nie do karcianek. Jaki masz jednak stosunek do tego hobby?

**TK:** Jest super. Sam jestem zbieraczem – kolekcjonuję różne rzeczy związane z fantastyką, począwszy od książek (głównego mego hobby), poprzez komiksy, figurki i inne dziwne rzeczy. A karty jako obiekt kolekcjonerski są świetne. Ktoś wpadł na genialny pomysł, stuka na tym kasę i to mi się podoba, mimo że wyciągają też ode mnie. Co więcej, ten ktoś myśli, jak wyciągnąć więcej forsy, na

przykład wypuszczając karty z jakimiś tam blaszanymi nadrukami, błyszczącymi w słońcu – to też mi się podoba, choć wiem, że będzie mnie więcej kosztować. Bardzo to sprytne. Jestem jak najbardziej za, choć nie gram w karcianki. Jestem za to graczem w ogóle – lubię klasyczne karty, gry logiczne, komputerowe, jeśli mam czas... Absolutnie rozumiem emocje, jakich dostarczają karcianki. To dla mnie również rozrywka jak najbardziej godna propagowania. Nie uważam, aby ona odbierała chleb pisarzom. Może jest tak, że pewni ludzie zamiast grać w RPG, grają w karty. Ale to przecież zupełnie inna rozrywka i jeśli ktoś będzie chciał bawić się w *rolpleja*, to będzie się bawił. Dzięki temu jakaś nowa grupa ludzi dotarła do środowiska i może zacznie grać w coś jeszcze, będzie coś czytać. W końcu pojawiają się książki w świecie gier karcianych, nawet w Polsce. Nie czytam ich, szczerze mówiąc, ale może są fajne.




**MiM:** Może ktoś po ich przeczytaniu weźmie coś innego...

**TK:** A jak nie, to nic się nie stanie. Według mnie dobrze napisana książka, której akcja toczy się w świecie gry karcianej, nie jest wcale gorsza od dobrej powieści dziejącej się w wymyślonej przez autora krainie. Ja nie mam żadnych uprzedzeń w rodzaju: świat upada, młodzież jest coraz gorsza, itd. Owszem, są rzeczy, które kiedyś wydawały mi się lepsze, ale to naturalne – jestem starym człowiekiem. Mam takie dwie anegdotki do przytoczenia...

**MiM:** Słuchamy...

**TK:** Czytałem zachowane wystąpienia biskupa małego miasta na bliskim wschodzie z III w.n.e., w których duchowny martwił się upadkiem obyczajów wśród młodzieży, nie wstającej z ław, gdy do kościoła wchodzili ludzie starsi. Od razu przypominają mi się historyjki o upadku obyczajów w XX w., bo młodzież w tramwajach nie ustępuje miejsca.

Inna dość znana opowieść pochodzi z Egiptu. Według niej jakiś bóg podarował ludziom pismo, co bardzo zasmuciło faraona, który uznał ten wynalazek za straszny, bowiem zaginie kunszt opowiadania historii, pamięć straci na znaczeniu, a w efekcie upadnie sztuka.

To samo mówiło się o powieści, która na początku była gatunkiem plebejskim. To samo mówiło się o radiu, telewizji czy kinie, a teraz o komputerach. Ja w takie bajki nie wierzę. Rynek książki na świecie się rozrasta.

**MiM:** Kilka szybkich pytań. Ulubiony autor?

**TK:** [chwila zastanowienia] Lem.

**MiM:** Ulubiona książka?

**TK:** „Cyberiada".

**MiM:** Ulubiony film?

**TK:** [dłuższa chwila zastanowienia] „Gwiezdne wojny".

[śmiech]

**MiM:** Gra fabularna, w którą byś zagrał?

**TK:** Czysto teoretycznie? Z tych, które czytałem i o których czytałem, najbardziej odpowiadała mi... tytułu nie pamiętam... Rzecz dzieje się w wieku XIX, ale ludzkość ówczesnymi technologiami wyruszyła w kosmos.

**MiM: Kosmos 1899**, jeśli dobrze pamiętam.

**TK:** Tak, w to bym pograł – jakbym miał czas i ktoś by poprowadził.

**MiM:** Co po „Schwytanym w światła"?

**TK:** Może napiszę kilka opowiadań. A plan powieściowy – wznowienie „Krwi i kamienia" z ewentualnymi drobnymi poprawkami, plus drugi tom. To na najbliższe półtora roku. Bardzo chętnie napisałbym jeszcze kilka zabawnych tekstów o rycerzu Darlanie. Mam jeszcze taki zwariowany pomysł, żeby napisać powieść *s-f* wspólnie z Jackiem Dukajem, obecnie moim ulubionym polskim autorem. Uważam, że w tej chwili Jacek jest w Polsce najlepszy w pewnych aspektach pisania. Nie ukrywam tego. Ma najbardziej pokręconą twórczą wyobraźnię. Plany są, ale mam mnóstwo zajęć zawodowo-rodzinnych... A pisanie to hobby.




Pochwalę się jeszcze przy okazji, że „Kolory sztandarów" wyszły w Czechach, może wyjdą w Rosji w tym roku...

**MiM:** A za oceanem?

**TK:** Były próby, ale na razie nic z tego nie wyszło.

**MiM:** Czy chciałbyś coś powiedzieć naszym Czytelnikom?

**TK:** [chwila zastanowienia] Czytajcie książki, a w szczególności moje.

**MiM:** Dziękuję bardzo.

***Z Tomaszem Kołodziejczakiem długo rozmawiał Tomek Kreczmar.***



*Ze sobą samym*

# Rolplejowca przewodnik turystyczny: Czechy

## Natalia i Jacuś

W dniach od 8 do 11 lipca 1999 w Ołomuńcu odbył się największy czeski konwent gier fabularnych, strategicznych, planszowych i karcianych – **Gamecon '99**. Organizatorem imprezy była firma wydawnicza **Altar**, potentat na tamtejszym rynku gier. Zostaliśmy zaproszeni przez redakcję pisma „Dech draka" na *besedę*, więc pojechaliśmy zobaczyć, jak u Czechów wygląda porządna impreza. Niestety, okazało się, że podobieństwo naszych języków może płatać figle, bowiem sądziliśmy, że przywitają nas sutym posiłkiem i piwem, a okazało się, że słowo *beseda* oznacza po czesku debatę lub pogadankę. Toteż, zamiast do uczty, zasiedliśmy do stołu dyskusyjnego i stawiliśmy czoło kilkudziesięciu groźnie wyglądającym czeskim fanom. Na szczęście wśród nas znalazł się tłumacz, co pozwoliło uniknąć dalszych nieporozumień. Oto co udało nam się ustalić o tym dzikim kraju, gdy opuściliśmy już salę konferencyjną.

Charakterystyczną cechą tamtejszej społeczności fanów gier jest fakt, że niebywałym powodzeniem cieszą się u nich gry rodzimych twórców. Najbardziej popularną grą fabularną, której reguł podstawowych sprzedano 40 000 egzemplarzy, jest **Dračí Doupe**. Ta dziwnie brzmiąca nazwa oznacza po prostu Jaskinie Smoków, a sama gra jest nieco podobna do **AD&D** czy naszych **Kryształów Czasu**. Gracze w **Dračí Doupe** mają do wyboru szeroki asortyment pomocy do gry. Prócz podstawowych podręczników (po jednym dla „pana jaskini" i dla graczy) można także nabyć zeszyty z regułami uzupełniającymi, liczne przygody, atrakcyjnie wydaną kampanię Taria z dołączoną kolorową mapą i wyjątkowo estetyczny dodatek pudełkowy Therion, opisujący nowy świat do gry. Nasi południowi sąsiedzi promują także własne gry planszowo-strategiczne, takie jak „Arena". Po raz kolejny oprawa graficzna i jakość zarówno gry, jak i pudełka, zasługuje na szczodrą pochwałę. Ponadto w przyszłości ma ukazać się nowa gra planszowa o tajemniczo brzmiącej nazwie „Chronoagenci". Mieliśmy szczęście spotkać na konwencie twórcę „Areny" i „Chronoagentów" (patrz zdjęcia) oraz zapoznać się z prototypem gry. Po rozegraniu dwóch całonocnych partii i po wykończeniu naszych czeskich przeciwników, mogliśmy wydać jednogłośny werdykt: gierka jest świetna. Wszystkim, którzy wybierają się do Czech, polecamy kupno ciekawej gry, która zapewne dostarczy Wam także wiele radości z punktu widzenia czysto lingwistycznego (słownik czesko-polski i polsko-czeski kosztuje około 12 złotych). Na marginesie pragnę zasygnalizować, że ten sam czeski twórca jest także autorem humorystycznej gry komputerowej pod tytułem „a Fillets" (czytaj *Fish Fillets*), której bohaterami są dwie sympatyczne rybki o pyszczkach niepokojąco przypominających Scully i Muldera.

Czesi posiadają również gry tłumaczone. Do nich należy „Talisman" (nasza „Magia i Miecz"), który został wydany w oryginalnej oprawie graficznej (wszystkie karty kolorowe!) i pudełku gotowym wytrzymać wszystko. Znacznie lepiej niż u nas znany jest także **Battletech.** Niesamowite popularność **Dračí Doupe** sprawia jednak, że inne gry fabularne cieszą się mniejszym zainteresowaniem. Z gier w oryginale zaś popularnym wydaje się być tylko cykl White Wolfa, a w szczególności nieśmiertelny **Wampir**. Fani, z którymi rozmawialiśmy na konwencie, zazdrościli nam bardzo polskiego przekładu **Maskarady**.

Sam konwent zgromadził ponad 300 uczestników. Atrakcje oferowane przez organizatorów były zbliżone do programu naszych konwentów: odbywały się turnieje gier strategicznych i „Areny", konkurs na najlepszego „pana jaskini" w „Dračí Doupe", spotkanie z redakcją największego czeskiego czasopisma o grach „Dech Draka" (czyli zionięcie smoka) i, oczywiście, *clou* programu, czyli spotkanie z gośćmi z Polski. Wśród bardziej egzotycznych atrakcji warto wymienić mistrzostwa Czech w „Talisman", a także niezwykle tanie piwo...


Spotkanie (po lewej nasz tłumacz)


Gra Chronoagenci


Spotkanie z nami

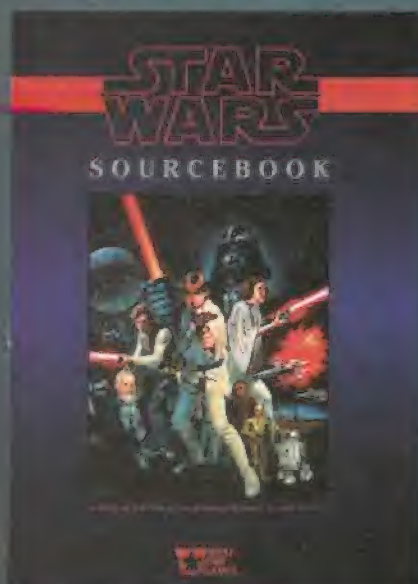

Gospodarze konwentu z firmy Altar i ich główny produkt Dračí Doupe


Główna sala z grami [illegible]

# DODATKI DO SW-RPG

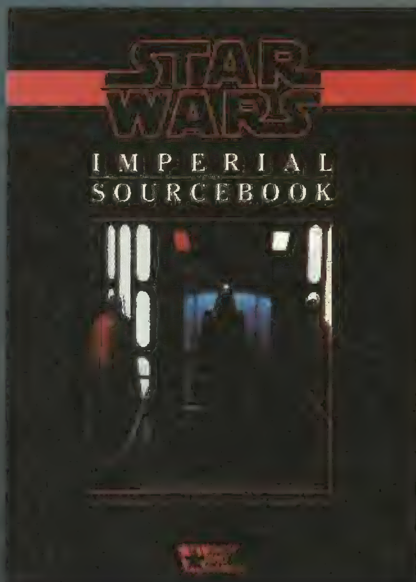
## N'LORIEL

Przez lata istnienia, system **SW RPG** dorobił się całkiem pokaźnej kolekcji dodatków – mogąc rywalizować pod tym względem z takimi potentatami, jak **WFRP** czy **AD&D**. To, co widzieliśmy w filmach, jest tylko wierzchołkiem olbrzymiej góry lodowej – suplementy do RPG starają się rozbudować ten obraz, prezentując ze szczegółami konkretne aspekty świata **GW**.

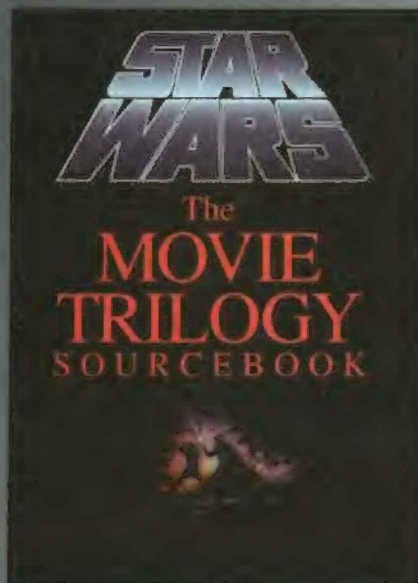



Pierwszym i zdecydowanie najbardziej przydatnym podręcznikiem jest **Star Wars Sourcebook**. Pomyślany jako rodzaj przewodnika po świecie GW, jest niezastąpionym źródłem informacji o praktycznie wszystkim – począwszy od myśliwców kosmicznych, skończywszy na bohaterach filmu. W międzyczasie możemy zapoznać się z planem typowej bazy rebelianckiej, konstrukcją mieczy świetlnych, dowiedzieć się, ile kosztować nas będzie nowy blaster lub detonator termiczny, bądź też odwiedzić standardowy imperialny garnizon planetarny. Znaleźć tu można opisy i dane techniczne wszystkich podstawowych typów statków kosmicznych widzianych w filmach (w tym, oczywiście, „Sokoła Millenium"), krótkie charakterystyki obcych ras oraz całe mnóstwo innych ciekawych informacji, niezbędnych dla każdego fana „Gwiezdnych Wojen".

Bardzo przydatną (i dosyć trudną do zdobycia) parą są **Rebel Alliance Sourcebook** i **Imperial Sourcebook**. Zgodnie ze swoimi nazwami, książki te koncentrują się na dokładniejszym opisie głównych walczących stron – możemy więc dowiedzieć się czegoś więcej o historii przejęcia władzy przez Palpatine'a lub o tym, jak z poszczególnych grupek oporu utworzono Sojusz Rebeliancki. **Rebel SB** tłumaczy struktury władzy i hierarchię dowodzenia Sojuszu, opisuje sposoby działania wywiadu, oddziałów specjalnych czy zwykłych wojsk naziemnych Rebelii, a także prezentuje kilka nowych rodzajów jednostek. Tu poznać można fregatę uderzeniową, koreliańską kanonierkę lub całkiem spory garnitur pojazdów naziemnych. Mamy też kilka nowych robotów, przegląd wyposażenia typowego żołnierza Sojuszu, krótką wycieczkę po różnych rodzajach baz wojskowych, oraz wyjaśnienie, skąd właściwie biorą się rebelianci. Najsłabszą stroną tej pozycji jest poziom sekcji dotyczących taktyki działań w kosmosie czy na powierzchniach planet – wydaje się, że autorzy absolutnie nie przemyśleli tego, co prezentują czytelnikowi, i w rezultacie pokazują nam na przykład taktykę liniową w wykonaniu okrętów, które najlepsze pola ostrzału mają z przodu...




Wspomniany już **Imperial SB** jest jakby lustrzanym odbiciem poprzedniego, traktującym o strukturze władzy w Imperium. Tutaj z kolei poznamy słynne promy typu Gamma, jeszcze słynniejszych astrożołnierzy czy mniej słynne, ale zawsze skuteczne Latające Fortece. Dużo miejsca poświęcono Wywiadowi Imperialnemu oraz COMPNOR-owi i ich metodom działania oraz oczywiście Flocie i Armii Imperialnej wraz z systemem ich organizacji i wykorzystywanym przez nie sprzętem. Mamy też opis standardowych procedur rekrutacyjnych i szkoleniowych stosowanych przez Imperium oraz elitarnych oddziałów wojskowych, jak słynne Skrzydło Scimitar.




Wielką Trójkę uzupełnia seria **Galaxy Guides**, koncentrująca się na bardziej szczegółowych zagadnieniach. Część spośród nich opisuje konkretne wydarzenia i postaci znane z filmowej trylogii – dostępne są one także w jednej książce, pod tytułem **Movie Trilogy Sourcebook**. **MTSB** jest bardzo dobrym źródłem jeśli chodzi o bohaterów filmu – tu mamy zebrane w jednym miejscu takie osobistości jak Luke, Han i Leia, Vader i Tarkin, szturmowcy, łowcy nagród i... Ewoki! Jeśli ktoś szuka danych technicznych Gwiazd Śmierci,

# GWIEZDNE WOJNY

[illegible] **Death Star Technical Companion**.



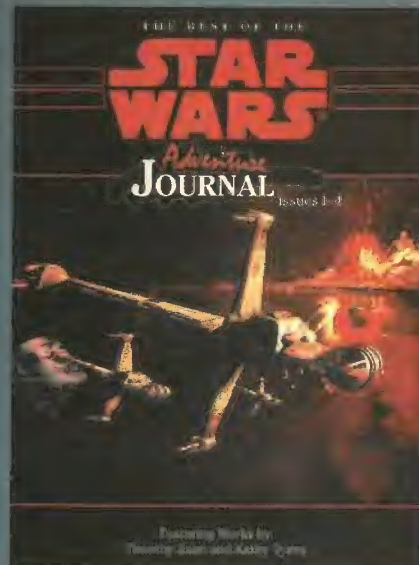

Inne GG to między innymi **Tramp Freighters**, opisujący niewątpliwie fascynującą dziedzinę życia, jaką jest latanie odrapanym pudłem pomiędzy systemami gwiezdnymi i próby wiązania końca z końcem za pomocą nie zawsze do końca legalnego handlu; **Alien Species** oraz **Aliens: Enemies and Allies**, zawierające opisy najprzedziwniejszych obcych ras zamieszkujących Galaktykę; **Fragments from the Rim**, będący swoistym dodatkiem do **SW Sourcebook**, a także pozycje poświęcone konkretnym środowiskom i „warstwom społecznym" (**Bounty Hunters**, **Scouts**, **Criminals**) lub najbardziej znanym systemom i miejscom (**Yavin & Bespin**, **Mos Eisley**).

Wiele dodatków opartych jest na konkretnych książkach czy komiksach osadzonych w świecie „Gwiezdnych Wojen" – zazwyczaj mamy w nich wtedy krótkie streszczenie akcji książki, prezentację głównych bohaterów oraz nowych, występujących w danej książce planet czy pojazdów. Za najlepszy wśród nich uznaje się powszechnie **Thrawn Trilogy Sourcebook** (kompilacja **Heir to the Empire SB**, **Dark Force Rising SB** i **The Last Command SB**), niestety, w przeciwieństwie do Wielkiej Trójki's podręcznika głównego, nie wydany w twardej oprawie. Jak sama nazwa wskazuje, jest poświęcony najlepszemu cyklowi książek GW – Trylogii Thrawna, która na początku lat 90. na nowo przypomniała szerszemu gronu odbiorców o Gwiezdnej Trylogii. **TT SB** podaje informacje pozwalające na grę Noghrimi, prezentuje dane techniczne pojazdów, które pojawiły się w Trylogii Thrawna, przedstawia kilka nowych ras zwierząt, kilku nowych Obcych oraz, oczywiście, planety. Jest praktycznie podstawowym podręcznikiem dla każdego, kto zamierza prowadzić grę w czasach Nowej Republiki – ponad jedną trzecią z 250 stron zapełnia opis zmian, jakie nastąpiły od czasu Endora, łącznie z sytuacją przemytników, najważniejszymi osobami w rządzie Nowej Republiki czy opisem tego, co pozostało z Imperium. No i mamy wreszcie pełny tekst Deklaracji Nowej Republiki.

Z innych książkowych sourcebooków trzeba jeszcze zwrócić uwagę na **Han Solo and the Corporate Sector**, opisujący przygody bohatera oraz zasady funkcjonowania Sektora Korporacyjnego (znanego też jako Wspólny Sektor), **Truce at Bakura Sourcebook**, poświęcony wydarzeniom, które miały miejsce zaraz po bitwie pod Endorem, oraz **Cracken's Threat Dossier**, łączący informacje na temat Hapan, Yevethów i innych zagrożeń, mogących czyhać na młodą Nową Republikę. Zazwyczaj doradza się unikanie dwóch pozycji: **Dark Empire Sourcebook** i **Jedi Academy Trilogy Sourcebook** – chociaż nie są one złe same z siebie, opisują wydarzenia zawarte w najbardziej nielubianych książkach i komiksach świata GW.




Oprócz wielu dodatków „opisowych", **WEG** wydaje też oczywiście przygody. Najlepsze z nich można znaleźć w pięciu zeszytach serii **Classic Adventures**. Wyścig z łowcami głów na Tatooine, próby rozwikłania zagadek podmorskiej kopalni na Mon Calamari, przeżycie (lub nie) napadu pirackiego na luksusowy liniowiec, próby odnalezienia porywaczy słynnego śpiewaka, badanie cmentarzyska Alderaanu, udział w słynnym Projekcie Shantipole oraz wiele, wiele innych.




Jeśli ktoś zamierza uratować Nową Republikę przed niebezpieczeństwem grożącym jej ze strony jednego z ocalałych Moffów Imperium, może zagrać w kampanię **DarkStryder**. Dla lubiących grać postaciami z wysokich rodów (lub przeciw nim) przygotowano kampanię-dodatek **Lords of the Expanse**, opisujący sektor Tapani oraz działające w nim gildie, organizacje przestępcze i rządzącą nim szlachtę. Dla rebelianckich korsarzy mamy **Far Orbit Project**, a dla wielbicieli klimatów rodem z Obcego – **Otherspace**, w której okazuje się, że z nadprzestrzenią nie ma żartów...

Istnieje także suplement dla osób pragnących rozegrać LARP-a w świecie „Gwiezdnych Wojen" – **Star Wars Live Action Adventures** oraz dodatek **Gamemaster's Toolkit**. WEG ma też na swoim koncie rodzaj czasopisma: **Adventure Journals** (numery 1-15), w których zawarto krótkie przygody, dodatkowe planety czy postaci, opowiadania, wywiady z autorami książek i komiksów, ilustracje i inne podobne materiały. Jeśli tylko wyjaśni się sprawa odnowienia **WEG** licencji na „Gwiezdne Wojny", w najbliższym czasie możemy się spodziewać **The Phantom Menace Sourcebook**, a potem... kto wie. ❑

# JABBA HUTT

## MĘŻCZYZNA, REKETER

Jabba to sławny kryminalista, który ze swej siedziby na planecie Tatooine, leżącej na pograniczu Galaktyki, kieruje prawdziwym, gangsterskim imperium. Nikt nie zliczy morderstw, porwań, wymuszeń, kradzieży i nielegalnych interesów, w jakie jest zamieszany. Należy do rasy Huttów – oślizgłych, beznogich stworów ze świata zwanego Varl. Mierzy cztery metry długości – co czyni go olbrzymem nawet wśród owych przerośniętych robali. Wiadomo jednak, iż większość owej olbrzymiej masy to tłuszcz, którym Jabba obrósł, pędząc wygodne życie w luksusowej kryjówce. Pałac tego Hutta jest przestępczym centrum wszystkich okolicznych systemów: wśród dworaków gangstera spotkać można łowców nagród, awanturników, najemników i złoczyńców wszelkich ras i płci. Przed jego obliczem występują najlepsi artyści Galaktyki, pracują dlań najlepsi przemytnicy – dla wrogów zaś ma olbrzymie podziemia i zamieszkującą je bestię zwaną rancorem (a przez Jabbę – Pikusiem).

Jabba nie jest głupim bandytą. Choć niezbyt ruchliwy (wyjątek stanowią niezwykle zwinne łapy) i nie potrafiący mówić w innym języku, niż rodzinnym hutyjskim, ma wielce przenikliwy i odporny na sugestie umysł (ponoć zdolny przeciwstawić się nawet sztuczkom Rycerzy Jedi). Umie zawierać odpowiednie sojusze, dobierać sobie współpracowników oraz znakomicie maskować przed władzami swoją przestępczą działalności, przedstawiając się im jako uczciwy przedsiębiorca. Skutecznie oszukiwał władze Starej Republiki, z równym powodzeniem wodzi za nos ponure Imperium. Cóż zresztą groziłoby mu w razie wpadki? Wszak sam jest na tyle potężny, by móc zgnieść (dosłownie i w przenośni) każdego wroga: nawet mistrza Jasnej Strony Mocy...



| Sz | WW | US | S | Wt | Żyw | I | A | Zr | CP | Int | Op | SW | Ogd |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 21 | 21 | 5 | 8 | 9 | 25 | 1 | 48 | 65 | 60 | 31 | 80 | 10 |

**Wiek:** ?

**Charakter:** zły

**Umiejętności:** *cichy chód w mieście*, *czytanie/pisanie* (huttyjski, Basic), *gadanina*, *parowanie*, *przekupstwo*, *sekretne znaki* – złodziei, *sekretny język* – złodziei, *silny cios*, *szacowanie*, *targowanie się*, *uniki*, *ukrywanie się w mieście*

**Przedmioty:** Luksusowa rezydencja na Tatooine, statki kosmiczne, powietrzne barki, rancor, Han Solo wtopiony w blok karbonitu i mnóstwo innych rzeczy przydatnych królowi zbrodni.

*Bryan*

# DARTH VADER

## CZŁOWIEK, CZARNY RYCERZ XIX POZ.

**CHARAKTER:** Neutralny Neutralny
**ŻYW** 280 **SF** 250 **ZR** 130 **SZ** 80 **INT** 120
**MD** 110 **UM** 90 **CH** 160 **PR** 40 **WI** – **ZW** –
**ODPORNOŚCI:** 1-5 – 110; 6-10 – 100;
**ANTYMAGIA:** 25%
**BROŃ:** miecz świetlny (magiczny); bgł 170; TR 280; opóź. 2; SKUT. 530 tn.; OB + 28; AT 2;
**ZBROJA:** płaszcz magiczny; OGR. -, -; OB bl./dal. + 140/+120; WYP 160/150/180
**PRZEDMIOTY MAGICZNE:**

**Miecz świetlny** (+60/+80)

Ta wspaniała broń, wykonana w zamierzchłych czasach przez dawno zapomnianych bogów, ma postać bogato zdobionej rękojeści, z której wyłania się wspaniałe świetliste ostrze barwy złota, czerwieni lub zieleni. Broń ta posiada kilka specjalnych mocy, dostępnych tylko czarnym rycerzom.

*Przenikanie* – jeśli właściciel miecza wykona udany rzut przeciwko swym UM, następny jego atak przenika zbroję przeciwnika bez żadnych trudności (wróg ma wyparowania równe 0/0/0).

*Oślepienie* – raz w ciągu całej walki broń może rozbłysnąć potężnym blaskiem, oślepiając przeciwnika na 1k5 rund, jeśli ten nie wykona udanego rzutu przeciwko swej odp. nr 5. Osoba trzymająca broń jest chroniona przed tym efektem.

*Potęga mocy* – miecz świetlny jest magicznie połączony ze świadomością właściciela i nie funkcjonuje w obcych rękach. Dopiero po śmierci aktualnego posiadacza i po skomplikowanym rytuale można go przypisać nowej osobie.

Co kilka lat potęga świetlnego miecza słabnie. Wtedy trzeba udać się z pielgrzymką do sanktuarium Melkora na samotnej wyspie Ta-Atoin, aby tam, po wielu dniach modłów i postów, odzyskać łaskę dawnych bóstw i odnowić moc miecza.

**Magiczny Płaszcz Im-Per-Ium**

Im-Per-Ium to wspaniały płaszcz (a w zasadzie komplet ekwipunku z pełnym hełmem, skórzaną zbroją, rękawicami, butami i płaszczem) o wielkiej magicznej mocy, podarowany Darthowi przez jego pierwszego mistrza i mentora, Roomcayssa z Bullerbyn. Przedmiot ten ma cechy zbroi płytowej, choć nie ogranicza ZR i SZ, a ponadto w cudowny sposób regeneruje (50 PO na dobę) i odświeża siły życiowe, umożliwiając normalne funkcjonowanie organizmu bez snu i jedzenia. Niestety, wiąże się to ze straszliwą klątwą, jaką ściąga na siebie osoba wkładająca Płaszcz – jeśli zdejmie jakikolwiek fragment ekwipunku, to umrze w ciągu 1k5 rund!

**Amulet**

Vader ma 1500 PM zmagazynowanych w rękawicach, które zabezpieczone są bardzo silną blokadą.

**CZARY:**

Darth Vader może rzucać czary jak czarnoksiężnik na IX poz., a ponadto posiada moc *telekinezy*, którą może wykorzystać trzy razy dziennie.

*Telekineza*

Darth Vader może wykorzystywać tę moc, oddziałując na odległość na obiekty znajdujące się w promieniu 20 m od niego – siłą woli może je podnosić, przesuwać, ściskać, itp. Za pomocą *telekinezy* potrafi zaatakować przeciwnika – dusi go, zadając 100 PO na rundę. W trakcie wykorzystywania tej zdolności Vader musi być skupiony i nie może robić nic innego.

*Yossa*

## PALPATINE IMPERATOR

### WYSOKI KULTYSTA YOG-SOTHOTHA, SPADKOBIERCA DAWNYCH ISTOT

*Po ich [Dawnych Istot] zapachu ludzie mogą czasami wyczuć ich bliskość, ale nie są w stanie nawet wyobrazić sobie ich wyglądu, choć niektóre z tych istot przekazały pewnym ludziom swoje cechy. [...] są i takie istoty, które wykazują pewne podobieństwo do zjawy jaką jest człowiek.*

– H. P. Lovecraft „Koszmar w Dunwich" (tłum. Ryszarda Grzybowska, w: „Kolor z Przestworzy", Wydawnictwo SR 1996).



Palpatine jest wysokim kultystą Yog-Sothotha, choć nie było mu to przeznaczone od chwili narodzin. Parał się wiedzą na temat Wszechświata Rzeczywistego, czarną magią oraz zapomnianą wiedzą Władców Sith – dzięki temu szybko został wybrańcem Wszechrzeczy w Jedności i Jedności we Wszechrzeczy. Tenże Bóg Zewnętrzny, szczególnie upatrzywszy sobie magów i czarowników, tchnął tysięczną część własnej mocy (określanej jako Ciemna Strona Mocy) w duszę swego wyznawcy Palpatine'a. Palpatine zyskał zatem możliwość skupiania Wszechrzeczy w Jedności, czyli skupiania sił Wszechświata na własny użytek. Wszechwiedza Yog-Sothota uczyniła zeń wielką personę we wszechświecie, godną noszonego tytułu: tytułu Imperatora Palpatine, ucieleśnienia Ciemnej Strony Mocy.

PALPATINE IMPERATOR, kultysta Yog-Sothotha

| | | | |
|---|---|---|---|
| S 7 | ZR 9 | INT 25 | Pomysłowość 90 |
| KON 10 | WG 8 | MOC 140 | Szczęście 90 |
| BC 10 | P 90 | WYK 50 | Wiedza 90 |

**Modyfikator obrażeń:** +1k2

**Broń:** uderzenie pięścią 20%, obrażenia 1k3+mo; kopnięcie 30%, obrażenia 1k4+mo; uderzenie laską 60%, obrażenia 1k4+mo;

**Atak specjalny:** porażenie elektrycznością 90%, obrażenia: gdy promień trafi ofiarę, należy porównać w Tabeli Porównawczej Punkty Magii trafionego i Palpatine'a. Jeśli Imperator wygra, ofiara pada na ziemię w agonii, skręcając się z bólu. Trwa to tak długo, aż broń zostanie wyłączona (lub Imperator wyrzucony w przestrzeń kosmiczną). Jeśli ofiara wygra, zostaje porażona potwornym cierpieniem, co powoduje obniżenie wszystkich biegłości o 20% przez następne 24-KON godziny. Atak może być ponawiany w każdej rundzie.

**Pancerz:** brak.

**Umiejętności:** astronomia 80%, elektronika 30%, elektryka 90%, fizyka 40%, korzystanie z bibliotek 60%, Mity Cthulhu 40%, nawigacja 20%, obsługa ciężkiego sprzętu 50%, okultyzm 80%, perswazja 80%, prawo 40%, psychologia 80%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 40%, śnienie 60%, ukrywanie się 80%, wiarygodność 90%, wmawianie 90%, znajomość komputerów 40%.

**Czary:** Pięść Yog-Sothotha, Uścisk Cthulhu, Nawiązanie kontaktu z człowiekiem, Pozbawienie Mocy, Przejęcie Kontroli, Sugestia Mentalna, Zesłanie Strachu, Nawiązanie kontaktu z Yog-Sothothem, Wezwanie/Odesłanie Yog-Sothotha.

**Utrata Poczytalności:** 1/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie Imperatora.

*Miłosz*

## CHEWBACCA

### GURAHL

Oto przedstawiciel rzadkiego już dzisiaj rodzaju Gurahli, czyli niedźwiedziołaków. Wyrwany za młodu z rodzimej puszczy i sprzedany w niewolę do objazdowego cyrku, był od lat pacholęcych pozbawiony towarzystwa podobnych mu istot, nic więc dziwnego, że nie jest do końca normalny. Z zachowania i ulubionych rozrywek (wyrywanie ludziom kończyn po przegraniu w szachy) można wnioskować, że jest Ahrounem. Nie bardzo wiadomo, z jakiego plemienia pochodzi – żadna grupa niedźwiedziołaków nie chce się do niego przyznać. On sam twierdzi, że jest „Wookie", ale kto słyszał o takim plemieniu?

Posługuje się zabójczą bronią – kuszą energetyczną, strzelającą bełtami sporządzonymi z esencji Dzikuna, które zgodnie z charakterem surowca sieją rzeczywiście spore zamieszanie. Broń owa jest potężnym fetyszem, który utrzymuje go ciągle w formie glabro; Chewbacca tak się już do tego przyzwyczaił, że twierdzi, jakoby nigdy nie wyglądał inaczej – ponieważ pamięć ma kiepską i zdążył już w to uwierzyć, zdane testy psychologii nie wykażą kłamstwa. Skąd taki baran (pardon, niedźwiedź) dostał w łapy taką broń? Z pomocą przyszedł mu Los i Przeznaczenie – rozdeptał kiedyś przez nieuwagę kłusującego w lesie maga (ech, ci Verbena), który wyprodukował sobie tę zabawkę. Reanimacja nie pomogła (po usta-usta tamtemu rozsadziło płuca), więc wziął kuszę i ruszył dalej. Zachciało mu się jednak testów; gdy trafił i podpalił jakiś szałas, wybiegła z niego Baba Zielara (Zielara po mężu nieboszczku, a z domu Tremere) i przeklęła go krzycząc, że do końca życia zostanie włochatym potworem. No i został w glabro.



Można go spotkać w knajpach (wiecie, to tam gdzie się siedzi, gdy przychodzi ktoś i mówi „mam dla was zadanie"), gdzie nagania znajomemu śmiertelnikowi-przemytnikowi klientów. Czasem pracuje jako „bramkarz" w nocnych klubach. Ma syna o wdzięcznym imieniu Coccolino, który próbuje robić karierę w reklamie. Ze względu na parametry bojowe najlepiej nadaje się do scenariuszy typu „zabić pomiot Żmija/sługusa skażonych ludzi", które mają na celu eksterminację watahy prowadzonej przez graczy.

*Tomasz Andruszkiewicz*




# NOWOŚCI

PEŁNA OFERTA W INTERNECIE

**GRY BITEWNE**
**GW2387** White Dwarf 236. 23,00 zł
**GW2321** WFB - Undead. Black Coach Box. 98,00 zł
**GW2412** WFB - Undead. Zombie Regiment. 78,00 zł
**GW2413** WFB - Undead. Vampire Counts Undead Banshee. 26,00 zł
**GW2414** WFB - Undead. Necrarch Vampire on Foot. 26,00 zł
**GW2415** WFB - Undead. Undead Ghouls. 33,00 zł
**GW2416** WFB - Undead. Ethernal Host. 33,00 zł
**GW2417** WFB - Undead. Krell Lord of the Undead. 39,00 zł
**GW2418** WFB - Undead. Blood Dragon Vampire on Foot. 26,00 zł
**GW2419** WFB - Undead. Blood Dragon Vampire Mounted. 39,00 zł
**GW2420** WFB - Undead. Vlad & Isabella von Carstein. 46,00 zł
**GW2431** WFB - Undead. Necrarch Mounted Vampire. 39,00 zł
**GW2439** WFB - Undead. Undead Dire Wolves. 33,00 zł
**GW2437** WFB - Undead. Undead Vampire Bats. 33,00 zł
**GW2440** WFB - Undead. Doom Wolf. 33,00 zł
**GW2436** 40K - Orc. Ork in Mega Armour. 33,00 zł
**GW2434** 40K - Orc. Ork Stikk Bommerz. 78,00 zł
**GW2425** 40K - Orc. Ork Nobz. 130,00 zł
**GW2424** 40K - Orc. Ork Dreadnought. 136,00 zł
**GW2411** 40K - Orc. Warboss. 52,00 zł
**GW2409** 40K - Kodeks. Orks. 48 stron, rok wyd. 1999. 52,00 zł
**GW2438** Gothic. Space Marine Strike Craft. 33,00 zł
**GW2430** Gothic. Ork Brute Ramship. 33,00 zł
**GW2429** Gothic. Ork Savage Ship. 33,00 zł
**GW2428** Gothic. Ork Onslaught Ship. 33,00 zł
**GW2427** Gothic. Ork Kill Kroozer. 39,00 zł
**GW2426** Gothic. Ork Ravager Attack Ship. 33,00 zł
**T31801** Akcesoria Bitwy: Akcesoria Obronne Pola Bitwy. 62,00 zł
**T31802** Pole Bitwy: Skład Amunicji i Paliwa. 62,00 zł
**T33402** Cmentarzysko. 62,00 zł
**T33401** Opuszczone Ruiny. 62,00 zł

**AKCESORIA RPG**
**AD&D**
**F2108** Przewodnik Mistrza Podziemi. 25,50 zł
**F2110** Księga Potworów. 37,50 zł
**F2106** Podręcznik Gracza. 19,50 zł
**F2107** Karta Cech Postaci. 5,30 zł
**F2109** Rozkładana Osłona. 3,80 zł

**F1427 Warhammer.** Podręcznik podstawowy. 71,20 zł (nowy nakład)
**F2156** Wampir. Maskarada. Świat Mroku 2 Ed. 56,00 zł
**F2155** Shadowrun. Poza Cieniami. 45,00 zł
**F2157 Mag. Wstąpienie.** Ukryta Wiedza. 40,00 zł
**F1017 Cyberpunk.** Podręcznik podstawowy. 57,80 zł (nowy nakład)

**STAR WARS**
**Gra karciana - Star Wars Classic**
**K1079** Zestaw dla dwoch graczy. 110,00 zł
**K1091** Zestaw Podstawowy. 37,00 zł
**K1087** Zestaw Dodatkowy. 12,00 zł
**K1092** Special Edition. Zestaw podstawowy. 53,00 zł
**K1093** Special Edition. Zestaw Dodatkowy. 12,00 zł
**K1075** Cloud City. Dodatek. 10,50 zł
**K1076** Jabba's Place. Dodatek. 10,50 zł
**K1095** Endor. Dodatek. 12,50 zł
**K1080** A New Hope Revised Edition. 12,00 zł
**K1081** Hoth Revised Edition. 12,00 zł
**K1094** Enhanced Premiere. 65,00 zł
**K1077** Sealed Deck. 98,00 zł
**K1078** Second Anthology. 150,00 zł
**Gra karciana - Star Wars Young Jedi**
**K1090** Epizode I. Zestaw dla 2-4 graczy. 145,00 zł
**K1088** Young Jedi. Zestaw Podstawowy. 52,00 zł
**K1089** Young Jedi. Dodatek. 15,50 zł
**Plakaty**
**K1100** Bad Guys. 15,00 zł
**K1099** Good Guys. 15,00 zł
**K1103** Darth Maul & Night Saber. 15,00 zł
**K1096** Space Battle. 15,00 zł
**K1107** Darth Maul. 15,00 zł
**K1106** Jar Jar Binks. 15,00 zł
**K1101** Anakin Podrace. 15,00 zł
**K1097** Obi - Van Kenobi. 15,00 zł
**K1102** Queen Amidala. 15,00 zł
**K1104** Epizode I Teaser. 15,00 zł
**K1098** Podrace Desert. 15,00 zł
**K1105** Epizode I One Sheet. 15,00 zł
**Książki**
**F2164** Gwiezdne Wojny. Część I. Mroczne widmo. 17,80 zł
**F2163** Gwiezdne Wojny. Część I. Mroczne widmo - Jak powstawał film 26,80 zł

**KSIĄŻKI**
**Magic the Gathering**
**F2165** Tom III Ostateczne poświęcenie. 336 s. 19,90 zł
**Forgotten Realms**
**F2154** Krainy Podmroku. 309 stron, rok wyd. 1999. 19,95 zł
**F2153** Wrota Baldura. 320 stron, rok wyd. 1999. 19,95 zł

**Warunki zamówienia**
***Zamówienia składać można telefonicznie (godz. 8-18), listownie, faxem lub poprzez Internet. Paczki są wysyłane za zaliczeniem pocztowym, należność jest zatem regulowana przy odbiorze przesyłki. Koszt wysyłki i pobrania wynosi 6,50 zł, niezależnie od wielkości zamówienia. Ponieważ prezentowana powyżej oferta zawiera tylko niektóre z dostępnych u nas artykułów, zachęcamy do zamawiania bezpłatnych katalogów. Okres oczekiwania na przesyłkę uzależniony jest od dostępności danych pozycji w magazynie i może wydłużyć się maksymalnie do dwóch tygodni.***

**www.meka.pl**

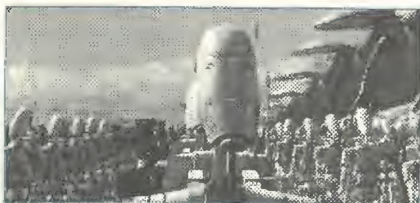
76-200 Słupsk, ul. Tuwima 23
tel. (059) 842 02 85

# GWIEZDNE WOJNY: NIESPODZIEWANY FENOMEN

## BARTOSH

Dziewiętnasty maja 1999 r. stanowi dla ogromnej ilości fanów na całym świecie historyczną datę. Tego dnia na ekranach kin w Północnej Ameryce pojawiła się kolejna część filmowej sagi, która wywołała z pewnością najbardziej emocjonalny i masowy odzew w dziejach kina. To niezwykły przypadek. Nie zdarza się raczej, aby kolejny fragment historii kręcono po 16-letniej przerwie. Nie *remake*, co jest obecnie w modzie, ale właśnie dopełnienie starej historii, będącej dla wielu ludzi (w tym dla piszącego te słowa) istotnym wyznacznikiem pokoleniowej świadomości. Nie zdarza się również na ogół, aby kolejka przed kinami ustawiała się kilka tygodni przed premierą. Tym razem tak właśnie było. „Episode I : The Phantom Menace“, *prequel* klasycznej trylogii, wywołał bardzo mieszane reakcje fanów i „zwykłej“ publiczności oraz krytyki. Zanim jednak sami będziemy mogli przekonać się na własne oczy, czy film jest wart tylu lat oczekiwania, przypomnieć warto kilka faktów dotyczących początków starych, dobrych „Gwiezdnych Wojen“. Warto również zastanowić się nad przyczynami ich ogromnego sukcesu..

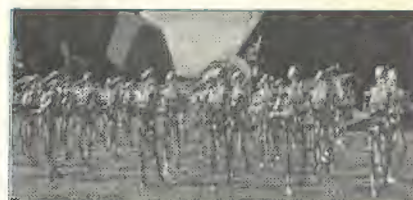
Z pewnością należę do pokolenia Star Wars. Oznacza to (w dużym skrócie), iż jako kilkuletnie dziecko miałem szczęście przeżyć to niezwykłe doznanie, gdy w ciemnej kinowej sali na ekranie pojawiał się gigantyczny i imponujący gwiezdny niszczyciel Imperium, ścigający rebeliancką korwetę. To było niezapomniane, zupełnie oszałamiające przeżycie. Fani na całym świecie opisują swoje hipnotyczne wrażenia w bardzo podobny sposób. Oznacza to, że film dotyka czegoś, co tkwi w każdym z nas, uczuć najbardziej pierwotnych i niezmiennych, szczególnie gdy jesteśmy dziećmi, otwartymi i gotowymi akceptować wspaniałe fantastyczne historie.



Sukces „Gwiezdnych Wojen" stanowi całkowicie bezprecedensowe zjawisko. Filmy składające się na trylogię należą dziś do klasyki filmu. Weszły do obiegu masowej kultury, stając się jej ważnym składnikiem. „Star Wars“ to dziś prawdziwa instytucja, a wykreowany w nich świat rozrósł się z czasem do monstrualnych rozmiarów i nadal się powiększa. A jednak początki były więcej niż trudne. Wydawało się wręcz, że przedsięwzięcie stanowić będzie kompletną klęskę. Właściwie wszystko na to wskazywało.

Zacznijmy od twórcy i pomysłodawcy. George Lucas pochodzi z małego miasteczka Modesto w Kalifornii. Zdecydowanie nie jest typowym przedstawicielem amerykańskiego biznesu rozrywkowego, chociaż ten syn drobnego sklepikarza stanowi ucieleśnienie namiętnie serwowanego nam amerykańskiego mitu zawodowego i finansowego sukcesu. Ludzie, którzy go znają, twierdzą, że nie czuje się dobrze na oficjalnych spotkaniach i jest niezwykle spokojnym oraz nieśmiałym człowiekiem. Rzadko można zobaczyć go w innym stroju niż swojska koszula i dżinsy. Jeśli chodzi o kontakty z ludźmi, Lucas wykazuje skłonność do zamykania się w sobie, niechęć do konfrontacji i małomówność. Jego lakoniczne komentarze na planie „Gwiezdnych Wojen“ stały się wręcz legendą, a zarazem zmorą aktorów.

W młodości fascynował go świat komiksów i ukazywanych w nich raczej tandetnych fantastycznych bohaterów, jak Buck Rogers czy Flash Gordon. Uwielbiał także wyścigi samochodowe i fascynacja szybkością jest doskonale widoczna w jego filmach. Studiował na wydziale filmowym Uniwersytecie Południowej Kalifornii, gdzie udało mu się poznać



nieco starszego od siebie Francisa Forda Coppolę. Po ukończeniu studiów pracował jako jego asystent i szybko zostali przyjaciółmi. Razem z innymi przedstawicielami młodego pokolenia (jak Steven Spielberg, Martin Scorsese czy Brian De Palma) postrzegani byli jako generacja New Hollywood, mająca odnowić nieco zmurszałe oblicze kina. Wkrótce powstał wspólny projekt Lucasa i Coppoli, firma American Zeotrope, mająca w założeniu kręcić filmy niezależne i eksperymentalne. W 1971 r. powstał pierwszy film Lucasa, mroczny obraz SF zatytułowany „THX 1138“. Skromny (kosztował tylko 750 tys. dolarów) i dość osobliwy film poniósł finansową klęskę. Szybko po nim nastąpiło jednak wydarzenie przełomowe w karierze Lucasa – „American Graffiti“, rozgrywający się w ciągu jednej nocy film skierowany do rockandrollowego pokolenia wczesnych lat 60.

Wspomniane dzieło odniosło całkiem spory sukces, właściwie można mówić o hicie kasowym. Pozycja Lucasa niepomiernie wzrosła i mógł on zacząć starania o realizację wymarzonego już wcześniej epickiego filmu fantastycznego. Projekt odrzuciły dwie wytwórnie filmowe, zanim został zaakceptowany przez 20th Century Fox (i pomyśleć, że Star Wars mogłoby nie być poprzedzone słynną fanfarą Foxa!). Lucas zawarł umowę, przewidującą przyznanie mu praw do czerpania dochodów z tzw. produkcji okołofilmowej, na co ludzie z wytwórni szybko się zgodzili, gdyż merchandising był wówczas mało dochodową dziedziną. Była to, jak się wkrótce okazało, chyba najbardziej niekorzystna dla wytwórni filmowej umowa w dziejach kina.

# GWIEZDNE WOJNY



Właściwie zupełnie nic nie wskazywało na to, że „Gwiezdne Wojny" mogą odnieść sukces. Sam Lucas nie miał pojęcia, czym okaże się jego film. Ogromnym problemem był już pierwszy etap, czyli stworzenie scenariusza, gdyż twórcy trylogii pisanie przychodzi z wielkim trudem. Tym razem było podobnie. Historia wydawała się schematyczna i naiwna, dialogi sztywne i nieporadne. Początkowo Lucas planował z producentem, Garym Kurtzem, kupić prawa do wykorzystania występującej w komiksach postaci Flasha Gordona, na szczęście jednak te plany się nie powiodły i młody reżyser musiał stworzyć całą opowieść od podstaw. Nie szło to zbyt sprawnie. Lucas inspirował się wielkimi opowieściami SF (w tym doskonałą „Diuną" Franka Herberta), komiksami, studiował rozmaite mity, legendy i baśnie, chcąc stworzyć wielką, epicką i uniwersalną przygodę, do tego olśniewającą wizualnie. Napisanie pierwszej wersji scenariusza zajęło mu ponad rok. Dzieło zatytułowane było „Przygody Starkillera" i, mówiąc oględnie, nie robiło dobrego wrażenia. Wersja, jaką znamy, ujrzała światło dzienne po 5 miesiącach, w sierpniu 1975 r. Lucas zatrudnił do projektu grafika pracującego dla firmy Boeing, Ralpha McQuarriego, który ze znakomitym efektem wydobył wizje twórcy na światło dzienne. Przygotowane przez niego malowidła, przedstawiające wymyślony przez Lucasa świat, zyskały aprobatę ludzi z wytwórni i uzyskano zgodę na rozpoczęcie produkcji. Budżet po wielu bojach osiągnął 10 milionów dolarów, co nie było sumą imponującą (w tym samym czasie Fox na film Freda Zinnemana „Julia", o którym nikt już dziś nie pamięta, przeznaczył 28 milionów dolarów). Absolutnie nikt nie zdawał sobie sprawy, czym wkrótce staną się „Gwiezdne Wojny". Lucas liczył na popularność w raczej zamkniętym środowisku fanów, z tego też powodu prowadzono intensywną kampanię reklamową na rozmaitych konwentach *s-f*.

Zdjęcia rozpoczęto 25 maja 1976 r. w Tunezji, „grającej" rolę pustynnej planety Tatooine. Właściwie wszystko od początku zmierzało ku katastrofie. Oliver Denker pisze w swojej książce o powstawaniu „Gwiezdnych Wojen", że „film był bardzo bliski osiągnięcia całkowitej klapy i bycia największą klęską w historii kina". Sam Lucas przyznawał potem, że właściwie była to wielka improwizacja i nikt nie wiedział, jak to wszystko się skończy. Nic nie układało się, jak powinno. Pogoda była fatalna, burze piaskowe niszczyły dekoracje. Anthony Daniels, grający niezapomnianego histerycznego robota C-3PO, został poraniony przez przeraźliwie niewygodny kostium. Z kolei mechanizm sterujący R2D2 odmówił posłuszeństwa i robot był przemieszczany wśród tunezyjskich wydm za pomocą struny fortepianowej. Członkowie ekipy chorowali na biegunkę. W dodatku Lucas nie miał dobrych stosunków z angielskimi filmowcami pracującymi przy „Gwiezdnych Wojnach" (powstawały one m.in. w podupadającym wówczas studio EMI Elstree w Anglii), główny charakteryzator wylądował w szpitalu przed ukończeniem pracy, a pirotechnicy wysadzali w powietrze dekoracje. Tymczasem założona przez Lucasa specjalnie dla potrzeb filmu firma „Industrial Light and Magic" nie nadążała z produkcją efektów specjalnych. Lucas zdawał sobie sprawę, że od jakości owych efektów zależy wiarygodność i powodzenie jego dzieła. Reżyser i twórca „Gwiezdnych wojen" był kompletnie wycieńczony i załamany nerwowo. Przysięgał, że już nigdy więcej nie wyreżyseruje żadnego filmu (wcześniej obiecywał też, że już nigdy nie będzie pisał scenariuszy – oba zapewnienia zostały złamane, choć jedno z nich dopiero po 16 latach). Premierę planowaną na święta Bożego Narodzenia 1976 r. przesunięto na lato następnego roku.

Ostatecznie premiera odbyła się 25 maja 1977 r. i choć pierwszy próbny pokaz 1 maja wywołał entuzjastyczne reakcje, nikt nie spodziewał się, że stworzono film, który będzie w przyszłości określany jako współczesny mit. Właściciele kin nie byli szczególnie zainteresowani wyświetlaniem „Gwiezdnych Wojen". Trzeba pamiętać, że filmy *s-f* nie były wówczas, mówiąc delikatnie, powalającymi hitami i dzieło Lucasa miało dopiero zapoczątkować trwającą do dziś erę wielkich sukcesów filmowej fantastyki. Fox wprowadził „Gwiezdne Wojny" do zaledwie dwóch kin w każdym dużym mieście – ogółem w dniu premiery wyświetlały je w USA tylko 32 kina. W każdym z nich osiągnięto absolutnie rekordowe zyski. Kolejki po bilety zablokowały ulice. Narodził się całkowicie bezprecedensowy fenomen kulturowy, nad którym mieli sobie przez następne lata łamać głowy krytycy, socjolodzy i rozmaici badacze. Lucas był zaskoczony w takim samym stopniu, co wszyscy inni. Rozpoczęło się zbiorowe szaleństwo.

Lucas twierdził, że jego oryginalna wizja była zbyt rozbudowana jak na jeden film i od początku planował nakręcenie kolejnych części. Co najmniej jednej trylogii z obejmującej dziewięć części sagi. Stąd pierwszy film zaczyna się niejako w środku opowieści i nosi podtytuł: „Epizod IV: Nowa nadzieja". Dziś Lucas zmienił zdanie i powiada, iż nigdy nie miał pomysłu na kontynuacje nakręconej trylogii, a jedynie trzy prequele. Natomiast zdaniem Gary'ego Kurtza, miał to być w założeniu samodzielny film i dopóki nie okazał się popularny, nikt nawet nie myślał o kolejnych częściach. Tak czy inaczej, ogromny odzew publiczności umożliwił sfinansowanie kolejnych epizodów „Gwiezdnych Wojen" i stworzenie najsłynniejszej trylogii w dziejach kina. Lucas zarobił na swoim filmie 30 milionów dolarów, których zresztą większą część zainwestował we własną firmę „Lucasfilm" i kolejną część gwiezdnej sagi. Był już bogatym człowiekiem, w dodatku uniezależnionym od dyktatu wielkich studiów. Stał się największym niezależnym producentem filmowym, który był w stanie narzucać warunki potentatom w tej branży. Jego imperium miało się od tej pory nieustannie rozrastać.



# GWIEZDNE WOJNY

Wycieńczony reżyserowaniem twórca gwiezdnej sagi zatrudnił tym razem swojego byłego uniwersyteckiego nauczyciela, Irvina Kershnera. Zdjęcia do „Imperium kontratakuje" rozpoczęły się w 1979 r. na norweskim lodowcu, czyli planecie Hoth. I tym razem nie obyło się bez stresów. Lucasa, inwestującego w przedsięwzięcie własne pieniądze, dręczyły koszmary, że zostanie bankrutem. Niskie temperatury i burze śnieżne powodowały awarie sprzętu i kłopoty realizacyjne. Narzucono mordercze tempo – film był droższy i jeszcze bardziej wyrafinowany wizualnie, zastosowano dwa razy więcej ujęć z efektami specjalnymi niż w poprzedniej części. Z powodu rozmaitych niepowodzeń Lucas znowu bliski był załamania. Ostatecznie film kosztował 33 miliony dolarów i była to najdroższa produkcja niezależnego twórcy w historii kina. Inwestycja zwróciła się jednak już trzy miesiące po premierze, by potem przynosić ogromne zyski.

Reżyserię ostatniej części trylogii powierzono Richardowi Marquandowi, wcześniej bowiem propozycję odrzucił nie kto inny, jak David Lynch. Zdjęcia rozpoczęto 11 stycznia 1982 r., premiera odbyła się w roku 1983. Zdjęcia powstawały w Kalifornii (m. in. w słynnej Dolinie Śmierci) oraz tradycyjnie w EMI Elstree Studios. Było jeszcze więcej imponujących dekoracji i efektów specjalnych. Nie trzeba oczywiście dodawać, że film odniósł gigantyczny sukces. Trylogia została ukończona.

Od tego czasu musieliśmy czekać 11 lat, zanim w 1994 r. Lucas ogłosił oficjalnie, że powstanie nowa trylogia „Gwiezdnych Wojen". Oznaczało to prawdziwy renesans popularności trylogii i oczywiście krociowe zyski z umów licencyjnych. 19 maja tego roku obietnica się ziściła.

Gwiezdna trylogia pozostaje fenomenem jedynym w swoim rodzaju. Nie tylko finansowym (przyniosła miliardowe dochody), ale także kulturowym i psychologicznym. Pewne filmy uzyskują ogromną popularność, przyciągają dziesiątki milionów widzów, a jednak nie żyją własnym bogatym życiem całymi dekadami, jak stało się to w przypadku „Gwiezdnych Wojen". Na całym świecie powstały ogromne społeczności wręcz opętanych trylogią fanów, chłonących każdy gadżet i każdą informację



związaną z ich ukochanym światem. Rozwinął się gigantyczny przemysł „okołogwiezdnowojenny". Zalew rozmaitych produktów osiągnął niespotykane rozmiary. Książki i komiksy. RPG, gry planszowe, komputerowe i karciane. Figurki i modele do sklejania. Encyklopedie i leksykony. Części garderoby, breloczki, zabawki, maskotki, kostiumy i maski. Zegarki i... talerze. Można kupić płytę z C-3PO śpiewającym kolędy albo z muzyką napisaną jako ilustracja do... powieści „Cienie Imperium", rozgrywającej się pomiędzy pierwszą a drugą częścią trylogii. Jeśli ktoś dysponuje sporą sumką, może też kupić np. wykonany z włókna szklanego oryginalnej wielkości model zatopionego w karbonicie Hana Solo albo maskę Vadera odlaną z oryginalnej formy. „Gwiezdne Wojny" są wszędzie. Powstały nawiązania i parodie, tworzone przez fanów i profesjonalistów. Postacie i wydarzenia z trylogii stały się znakami rozpoznawalnymi na całym świecie, bez względu na granice językowe i kulturowe. Tworzy się kontynuacje przygód znanych bohaterów, tych pierwszoplanowych, i tych pojawiających się w filmach tylko na kilka minut lub sekund, a także powołuje do życia zupełnie nowe postacie. Poziom owych kontynuacji jest zróżnicowany, najczęściej nie najwyższy, a często wręcz irytujący, a jednak wielu fanów jest gotowych podjąć ryzyko (finansowe, estetyczne i czasowe), aby po raz kolejny pogrążyć się w owej „dalekiej Galaktyce". Mimo całej tej komercyjnej otoczki, należy jednak wyprowadzić z błędu ludzi twierdzących, że „Gwiezdne Wojny" były od początku raczej przedsięwzięciem marketingowym niż filmowym. Popularność „Nowej nadziei" była tak niespodziewana, że pierwsze gadżety pojawiły się dopiero w rok po premierze. Stanowiły efekt uboczny popularności filmów, nie zaś rację ich powstania.

Jak można wyjaśnić niezwykłą popularność tych trzech fantastycznych epizodów? Oczywiście, spekulacjom na ten temat nie ma końca. Moim osobistym – przyznaję, że mało oryginalnym – zdaniem, wpłynęło na to kilka elementów. Podobnie jak dobra recepta kucharska, tylko odpowiednio dobrane składniki w odpowiednich proporcjach mogły dać pożądany efekt. Czasem, zupełnie niespodziewanie, powstaje prawdziwe arcydzieło (kulinarne lub, na przykład, filmowe), którego potem nikt nie jest w stanie powtórzyć, mimo zastosowania pozornie identycznej receptury. A oto owe składniki :

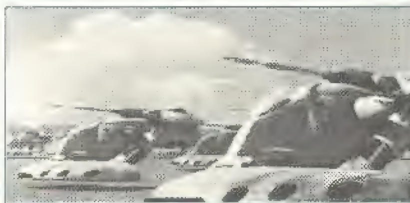
Po pierwsze, historia. Oparta jest na klasycznych konstrukcjach epickich i schematach prawdopodobnie równie starych jak ludzka zdolność do snucia opowieści i tworzenia legend. „Gwiezdne Wojny" mają homerycki rozmach i potęgę. Odwołują się do najstarszych mitycznych tematów, które od zawsze poruszały ludzkie umysły. Opowiadają o problemach i konfliktach, które są całkowicie uniwersalne, doskonale rozumiane pod każdą szerokością geograficzną, ponieważ są głęboko ludzkie. Wszystkie kultury świata mają wspólne fundamenty i opierają się na zdumiewająco podobnych konstrukcjach, zwanych archetypami. Trylogia odwołuje się właśnie do najprostszych i najbardziej klasycznych pytań i odpowiedzi. Opowiada o walce Dobra ze Złem. Może się to wydawać niesłychanie banalne, ale znakomicie przemawia do ludzkiej wrażliwości, jeśli tylko jest odpowiednio zainscenizowane. Pojawia się tu element mistyczny, element Tajemnicy, zaspokajający religijną tęsknotę i głód nieznanego. Genialnym manewrem jest połączenie owych prastarych konstrukcji fabularnych (wędrówka, inicjacja, dojrzewanie, konflikt ojca z synem, przyjaźń, lojalność i poświęcenie, walka Woli z Przeznaczeniem, wojna, władza i jej pokusy oraz wiele podobnych klasycznych motywów) z nowoczesnym środowiskiem i nowoczesną narracją. Jest to powalające i wysoce oryginalne połączenie Nowego ze Starym. Lucas odwołuje się do dziedzictwa ludzkości, robiąc to w zrozumiały dla współczesnych ludzi sposób. Łączy fascynację mistyką i odwiecznymi problemami z ciekawością, oczekiwaniem i wyobraźnią związanymi z techniką, możliwościami nauki i podróżami w nieznane. Przenosi akcję do gwiazd, w które przecież człowiek od zarania uwielbia się wpatrywać, marząc. Jest to połączenie stylistyki kinowej, komiksowej i nieco tandetnej, z wielkimi

tradycjami literackimi i religijnymi. Mamy tu dziedzictwo filmu wojennego, epickich opowieści historycznych, płaszcza i szpady, *fantasy* wraz z magią i mieczem, a także *space opery*, mitologii i baśni. Elementy występujące dotąd osobno zostały umiejętnie połączone i nieoczekiwanie dało to wspaniały i porywający efekt. Saga uzyskała współczesne oblicze, zachowując uniwersalną wymowę. I to jest wielkim sukcesem. Niektóre historie nigdy się nie starzeją i wciąż poruszają nowe pokolenia. Starzeją się natomiast środki przekazu – język i estetyka. Lucas rozumie to doskonale. Dlatego unowocześnił formę, zachowując klasyczną treść i przekaz. „Gwiezdne Wojny" można odbierać na wielu poziomach – jako czystą rozrywkę lub poruszający moralitet. Wybór należy wyłącznie do nas i nikt go nam nie narzuca. Jest to jeden z aspektów niezwykłego sukcesu „Gwiezdnych Wojen".

Po drugie, strona wizualna. Wiarygodność filmów fantastycznych budują w znacznym stopniu efekty specjalne. Wszyscy wiemy, że nie ma nic gorszego, jak tandetne efekty skutecznie psujące atmosferę i niszczące magię obrazu. „Gwiezdne Wojny" również tutaj wniosły nową jakość. Lucas przykładał ogromne znaczenie do tej strony swojego dzieła, nie mógł natomiast liczyć w tym względzie na żadne z istniejących studiów. Założył firmę specjalizująca się wyłącznie w tworzeniu efektów specjalnych – „Industrial Light and Magic" (dzisiaj jest wiodącą firmą w branży). Składała się z młodych i bardzo młodych ludzi, eksperymentujących i tworzących całkowicie pionierskie techniki, które miały zapoczątkować wielki boom kina fantastycznego w następnych latach. Dzisiaj, kiedy istnieje cały ogromny przemysł, zajmujący się taką działalnością na potrzeby kina, pewne fakty mogą wydawać się szokujące. ILM używał systemu kamer używanego jeszcze przez klasyka epickiego kina niemego, Cecila B. De Millsa. Efekty robiące później tak gigantyczne wrażenie montowano w całkowicie „garażowych" warunkach i przy użyciu zestawów modelarskich, kręcąc np. niektóre ujęcia szturmu na „Gwiazdę Śmierci" z przejeżdżającego obok modeli samochodu. Niemal wszystko robiono po raz pierwszy i był to jeden wielki eksperyment. Efekty, które można było podziwiać w kinach, okazały się po prostu cudowne i niedoścignione przez wiele lat. Majestatyczne, ogromne okręty Imperium i dynamiczne bitwy kosmiczne nie miały sobie równych aż do epoki grafiki komputerowej 20 lat później. „Gwiezdne Wojny" wyznaczyły nowy standard, który trudno było osiągnąć innym twórcom. Standard jakości wizualnej i techniki opowiadania historii.

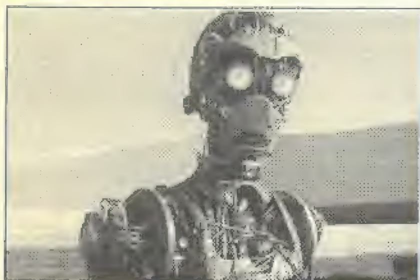
Innym aspektem strony wizualnej była scenografia Rogera Christiana i wspaniałe projekty graficzne McQuarriego (a także, oczywiście, praca specjalistów od modeli i dekoracji). Jakaś część odpowiedzi na pytanie o przyczyny ogromnego wrażenia wywieranego przez trylogię kryje się w fakcie, że scenografia stwarza wrażenie całkowitej naturalności. Spowodowane jest to niespotykaną „nadmiarowością" – wydaje się po prostu niemożliwe, aby wszystkie te zupełnie drugorzędne i nieistotne elementy w tle mogły być tylko częścią filmu, aby całe to tętniące życiem bogactwo przedstawionego świata, stanowiło zaledwie fragment starannie przemyślanej sztucznej struktury. Wrażenie naturalności i „zwyczajności" jest nieodparte. Statki kosmiczne są odrapane i zniszczone, w tle przewijają się zupełnie niezwiązani z akcją filmu ludzie, roboty i obce istoty, urządzenia i wnętrza robią wrażenie doskonale i niezależnie funkcjonujących, wszystko żyje „obok" akcji filmów. Nie ma się tutaj wrażenia, że zaraz po zakończeniu ujęcia wszystko zamrze w bezruchu – to wydaje się niemożliwe. Świat jest niesamowity, obcy, bardzo zróżnicowany i bogaty, czasem piękny, innym razem szkaradny, zawsze jednak wiarygodny. I to jest również jakaś część tajemnicy „Gwiezdnych Wojen".

Po trzecie, muzyka i dźwięk. John Williams wzniósł się tutaj na wyżyny swojego niewątpliwego kunsztu artystycznego. Powszechnie rozpoznawany temat przewodni trylogii jest już właściwie klasyką, graną w salach koncertowych całego świata. O muzyce w „Gwiezdnych Wojnach"



napisano bardzo wiele, bo też jest ona czymś zupełnie niezwykłym. Po raz kolejny mamy do czynienia ze znakomicie zdającym egzamin połączeniem starego z nowym. Bitwy kosmiczne i estetyka muzyczna rodem z XIX stulecia. Niesamowite i piękne połączenie. John Williams wykorzystał operowy pomysł Richarda Wagnera – temat przewodni. Każdej z postaci towarzyszy odpowiednio dobrany motyw muzyczny, oddający jej nastrój oraz charakter i odpowiednio do sytuacji zaaranżowany. Pompatyczny i monumentalny „Marsz Imperialny" znakomicie oddaje potęgę przemieszczającej się na ekranie floty kosmicznej Imperium. Tematy liryczne są harmonijne i nastrojowe. Muzyka pełni tutaj szczególnie doniosłą rolę – jest obecna właściwie przez cały czas. Stąd Lucas i Williams określali „Gwiezdne Wojny" mianem „filmu zbliżonego do opery i tradycji wizualnej kina niemego". Dialog jest tu bowiem tylko dopełnieniem zniewalającego obrazu i dźwięku. Moc i ekspresja symfonicznej muzyki są świadectwem ogromnego talentu Johna Williamsa, laureata pięciu Oskarów, w tym właśnie za ścieżkę dźwiękową do „Gwiezdnych Wojen". Trudno byłoby sobie wyobrazić trylogię bez tej oprawy, nadającej jej znaczenie i wielkość.

Efekty dźwiękowe są również bez zarzutu. Pomijając fakt, że często dobiegają z ekranu wbrew prawom fizyki, ich sugestywność jest zniewalająca. Specjalista od efektów i filmowej „lingwistyki", Ben Burtt, stworzył cały przekonujący zestaw obcych języków i odgłosów wydawanych przez istoty żywe oraz mechanizmy. Jak sam mówi, jest bardzo zadowolony ze swojej pracy, powołał bowiem do życia wszechświat dźwięków, który przeniknął do świadomości widzów i pozostał tam na zawsze. Osobiście za najtrafniejszy pomysł uważałem zawsze zaangażowanie Jamesa Earla Jonesa do podłożenia głosu Dartha Vadera, co w połączeniu z dudniącym złowrogo oddechem tego ostatniego dało po prostu zabójczy efekt. Vader jest z pewnością jednym z najbardziej imponujących czarnych charakterów w dziejach kina (moim skromnym zdaniem wręcz najbardziej imponującym) – zarówno wizualnie, jak i dźwiękowo.



Tak oto bardzo prosty i zarazem odwiecznie klasyczny temat został podany w maksymalnie atrakcyjny pod każdym względem sposób. Historia sama w sobie nie jest szczególnie oryginalna i stanowi raczej wariację powtarzających się nieustannie motywów. Oczywiście filmy nie są pozbawione wad. Można mieć zastrzeżenia do jakości aktorstwa, słabych dialogów, naiwności i nielogiczności intrygi. W świecie fanów największą estymą cieszy się zdecydowanie najmroczniejsza, środkowa część trylogii. „Imperium kontratakuje" jest najbardziej niejednoznaczne w opisie bohaterów i relacji między nimi. Stanowi także fabularnie najbardziej dojrzały i „realistyczny" film trylogii. Najwięcej głosów krytycznych dotyczy natomiast „Powrotu Jedi", który z epickiej tragediiześlizgnął się w tony pogodnej bajki wyposażonej w cokolwiek „łatwy" happy end. Wielu ludzi kontestuje zakończenie trylogii, widząc w zamykającym ją filmie komercyjną ucieczkę od odpowiedzialności za wymiar epickiej historii. Trudno znaleźć bardziej rozpalający emocje wśród fanów element niż „pluszowe misie" – Ewoki zamieszkujące księżyc Endor, na którym rozgrywa się kluczowa bitwa decydująca o losach Imperium. Lucasa oskarżono o schlebianie infantylnym gustom, spłycanie opowieści i burzenie jej klimatu oraz wiarygodności, a przede wszystkim żądzę pieniądza. Rozczarowanie wyrażał również Gary Kurtz, który nie współpracował z Lucasem przy ostatniej części trylogii. Jego koncepcja była zdecydowanie odmienna od efektu, który możemy oglądać na ekranach. Han Solo miał zginąć w eksplodującym „Sokole Millenium", Luke zaś nie miał być wcale bliźniaczym bratem księżniczki Lei. W założeniach zamknięcie sagi było o wiele mroczniejsze i poważniejsze niż to, co widzimy w „Powrocie Jedi".

Mieszane odczucia wzbudziła również „Wersja specjalna" (*Special Edition*) trylogii, która została wprowadzona do kin w dwudziestolecie premiery oryginalnych „Gwiezdnych Wojen". Sam pomysł stworzenia milionom należących do nowego pokolenia fanów okazji obejrzenia filmów na wielkim ekranie był oczywiście godny pochwały, choć tu i ówdzie podniosły się głosy o marketingowej manipulacji. Kontrowersyjne natomiast okazały się przeróbki, jakie specjaliści z ILM wprowadzili do filmów na polecenie Lucasa. On sam twierdził, że zawsze pragnął, by filmy były idealnym odbiciem jego wizji, ale nie dysponował odpowiednimi możliwościami technicznymi. Nowa wersja stanowiła więc w pewnym sensie upragnione dokończenie jego dzieła. Pewne modyfikacje jednak wydawały się niektórym osobom pretensjonalne i niepotrzebne, podczas gdy momenty, gdzie korekty rzeczywiście byłyby na miejscu (jak np. animacja tauntaunów w „Imperium kontratakuje" czy walka Luke'a z potwornym rancorem w „Powrocie Jedi") nie zostały nawet tknięte ręką grafika. W każdym razie mieliśmy okazję obejrzeć kilka nowych scen, jak np. zakończenie z legendarnym Coruscant czy „rozbudowane" Mos Eisley na Tatooine, pojawił się też komputerowo wygenerowany (w nie najlepszym stylu, moim zdaniem) Jabba i kilka innych „fajerwerków". Przede wszystkim zaś poprawiono dźwięk i obraz, co dało całkiem widoczny efekt. Generalnie, odczucia były bardzo zróżnicowane, a głosy krytyczne dość liczne.

Krytyka tradycyjnie oskarża Lucasa o rozmaite winy. Jedni mają mu za złe zbytnią „anachroniczność" (a nawet przemycanie reakcyjnych i antydemokratycznych poglądów), inni natomiast upatrują w jego filmach amerykańską tendencję do prymitywizowania i spłycania czcigodnych tradycji kulturowych w imię pogoni za pieniędzmi. Nowe filmy też z pewnością wzbudzą kontrowersje. Już dochodzą słuchy o protestach meksykańskich środowisk katolickich skierowanych przeciwko „promowaniu antyreligijnej kultury New Age" i zatruwaniu nią umysłów młodych ludzi. Nie można stworzyć globalnego fenomenu kulturowego i nie stać się ofiarą ataków ludzi, którym akurat taki wzór nie odpowiada. Nie ma żadnej wypowiedzi artystycznej, która nie spotkałaby się z jakąś formą krytyki, chyba że po prostu nikt owej wypowiedzi nie zauważy. „Gwiezdnych Wojen" nie da się nie zauważyć ani zignorować. Stały się one częścią klasyki kina i częścią kultury masowej. Muszą to przyznać nawet profesjonalni krytycy, choć często czynią to krecąc nosami i sarkając na poziom współczesnych miłośników i twórców kina.

Cokolwiek by jednak nie powiedzieć o „Gwiezdnych Wojnach", trzeba przyznać, że jest to niezwykła i poruszająca opowieść. Nie jest prawdą, że głównym motorem jej powstania były pieniądze. Lucas jest typowym, zamkniętym w sobie marzycielem. Wizjonerem, pragnącym dzielić się z innymi swoimi pomysłami, a przy okazji oczywiście zarobić na życie. Faktem jest, że jego imperium niepomiernie się rozrosło. Powstał Lucasarts, zajmujący się rozrywką komputerową, ILM święci triumfy w dziedzinie realizacji efektów specjalnych, a dział merchandisingu Lucasfilmu nie nadąża z podpisywaniem setek umów licencyjnych.

Faktem jest także, że jakość produktów oznaczonych logo „Gwiezdnych Wojen" często pozostawia wiele do życzenia, a trylogia stała się bardzo dochodowym towarem. Prawa rynku potrafią zabić część niezapomnianego klimatu, a zbyt daleko posunięta komercja wydawać się może niesmaczna. Gdyby jednak tajemnicą trylogii była wyłącznie chęć zbijania kasy, nie byłoby właściwie żadnej tajemnicy i podobnych wspaniałych filmów powstawałyby dziesiątki każdego roku. W tych trzech (a miejmy nadzieję, że już wkrótce sześciu) filmach czuje się pasję, energię i jakość wyobraźni prawdziwego wizjonera. Człowieka, który zmienił życie całego pokolenia, w tym autora tych słów. Tajemnica pozostaje nierozwiązana, ale wiele mówi w tym kontekście wypowiedzi Lucasa, dotycząca najnowszej części sagi, jakże długo oczekiwanego „Epizodu I": „Nie jest to film dla krytyków. Nie jest to film dla fanów. To film dla dziecka żyjącego wewnątrz mnie i w każdym z nas."



# ROZJEMCY

## MOONWOLF

Przygoda ta przeznaczona jest dla kilku postaci. Przynajmniej jeden z bohaterów musi dysponować własnym statkiem. BG nie powinni być poszukiwani w Znanej Galaktyce, aczkolwiek tę kwestię można potraktować ulgowo, jako że miejscem akcji jest głęboka prowincja.

### TŁO

*Sekhen* to niewielki system gwiezdny (cztery planety) w sektorze *Reinat*, w Zewnętrznym Pierścieniu. Trzecia planeta – jako jedyna – jest zamieszkana. Jest to mała, pustynna i zacofana planetka (oficjalnie nie otrzymała nawet innej nazwy niż *Sekhen III*, a jej miana w języku tubylców nie da się wymówić), zasiedlona przez ludzi podzielonych na dwie zwaśnione grupy. Wojna między dwoma plemionami: Hee'ak i Keale, trwa tu z przerwami od 200 lat. Przez ostatnie 10 panował jednak względny pokój. Przywódcy zwaśnionych stron doszli do porozumienia. Zaczął rozwijać się handel. I gdy wydawało się, że wszyscy zrozumieli, że wojna nikomu nie służy...

Sekhen III

| | |
|---|---|
| Klimat: | Tropikalny |
| Atmosfera: | Typ I (normalna) |
| Grawitacja: | Standardowa |
| Tereny: | Dżungla, Ocean |
| Długość dnia: | 21h standardowych |
| Długość roku: | 412 dni |
| Gatunki: | Ludzie, Ithorianie |
| Porty kosmiczne: | 2 |
| Liczba ludności: | Ludzie: 1.3 mld., Ithorianie: 100 tys. |
| Rząd: | Dwa niezależne plemiona |
| Poziom techniczny: | Pre-kosmiczny |
| Główny eksport: | Żywność |
| Główny import: | Technologia |

### EPIZOD 1: NOWA PRACA W NOWYM MIEJSCU

BG lądują w *Nez-Terag*, mieście należącym do plemienia Hee'ak. Jest to zapadła dziura (jeszcze bardziej niż *Mos Eisley*), z kamiennymi budynkami itp. Zostają aresztowani i odeskortowani do gabinetu zarządcy miasta. Ten zaproponuje bohaterom, że przyjmie ich „jako członków korpusu pokojowego". Ich zadaniem byłoby patrolowanie odcinka granicy w pobliżu miasta. Jeśli BG nie chcieliby się zgodzić, zagrozi, że zarekwiruje ich statek. Po uzgodnieniu zapłaty (niewysokiej) drużyna otrzyma rozkaz natychmiastowego wyruszenia.

BG podczas patrolu wykrywają grupę uzbrojonych ludzi, których absolutnie nie powinno być w strefie zdemilitaryzowanej. Jest to oddział rozpoznawczy plemienia Keale. BG powinni zameldować o całym zdarzeniu. Ich statek zostanie zauważony, nadleci kilka (2-3) śmigaczy i zaatakuje. Natychmiast po walce drużyna otrzyma rozkaz powrotu. Obie strony będą się oskarżać o złamanie porozumienia pokojowego. Jeszcze tego samego dnia wybuchną walki.

Zarządca oświadczy, że z winy bohaterów doszło do wojny. Nie zapłaci ani kredyta, chyba że BG wezmą udział w kilku „zadaniach bojowych". Jeśli BG będą próbowali uciec, możesz nasłać na nich połowę floty imperialnej. Nie ma litości dla tchórzy!

### EPIZOD 2: DO GORZKIEGO KOŃCA

Kolejnym zadaniem będzie dostarczenie pewnego człowieka (przedstawia się jako Nahala) do obozu przy linii frontu. Powinien być maksymalnie denerwujący, złośliwy i/lub nudny (*„Co za niewygody! Powinienem mieć większą kabinę!"*, *„Prostak! Nie wiesz nawet co to znaczy być K'haela!"* itp.).

Nad obozem BG natrafią na regularną bitwę. W powietrzu będzie się aż roiło od śmigaczy. Zobaczą też kilka **Z-95**. Gdzieś w oddali zauważą nawet **X-Winga**! Nagle pojazd bohaterów zostanie ostrzelany i uszkodzony. Statek rozbija się na małej polance poza linią frontu. Niestety, miejsce wypadku odkrył oddział Keale. Dziesięciu żołnierzy (możesz użyć charakterystyki zwykłego żołnierza imperialnego – str. 133), uzbrojonych w broń palną (trzech ma pistolety blasterowe) zaatakuje bohaterów. Ich zadanie jest mało skomplikowane: zabić i obrabować.

Pod koniec walki pojawia się Lent Thirn we własnej, zakapturzonej osobie. Jego skuter repulsorowy, lawirując między drzewami (pamiętasz *Powrót Jedi?*), wypada na polankę i zasypuje Keale ogniem. W kilka sekund jest po wszystkim.

Lent zachowuje się bardzo tajemniczo. Nie mówi bohaterom nic o sobie (prócz imienia). Nie zdradza także, dlaczego im pomógł. Prowadzi ich natomiast do odległej o kilkaset metrów jaskini, w której urządził punkt obserwacyjny. Tam podzieli się z nimi własnymi podejrzeniami co do uczestnictwa Rebelii w konflikcie. W tym momencie należy rozważyć sprawę z dwóch stron. Jeśli Twoi gracze (lub ich bohaterowie) stoją po stronie Rebelii, Thirn może zasugerować, że jej uczestnictwo w konflikcie na pewno ściągnie na planetę siły Imperium. Jeśli natomiast opowiadają się po stronie Imperium, to nie trzeba ich chyba będzie zachęcać do odkrycia i zdemaskowania oślizgłych macek tej przestępczej organizacji. W każdym razie Thirn wyśle ich do obozu (który już został zdobyty przez Keale), w celu „przeprowadzenia zwiadu i upewnienia się co do ewentualnego uczestnictwa Rebelii w tym lokalnym konflikcie". Możesz graczom przypomnieć, że widzieli **X-Winga**, co jest raczej konkretnym dowodem.

Jeśli Nahala przeżył, zostaje w jaskini. BG wydaje się, że obaj panowie znają się dosyć dobrze... I dobrze im się wydaje, gdyż Lent Thirn jest agentem ISB, a Nahala miał się z nim skontaktować w imieniu rządu Hee'ak.

### EPIZOD 3: DALEKA DROGA

Cały teren, prócz polanki, na której lądowali BG, oraz płaskowyżu, na którym znajduje się obóz wojskowy, porasta dżungla. Aby do niego dojść, BG będą przechodzić w pobliżu miejsca wypadku. Będzie ono już pilnowane przez 10 Keale uzbrojonych w broń palną. Nie przykładają się zbytnio do pracy, więc nie będzie trudno ominąć polanę. Jednakże istnieje duże prawdopodobieństwo napotkania jakiegoś patrolu złożonego z 2-3 żołnierzy. Bohaterowie będą musieli się ukryć lub

walczyć. Jednak strzały zaalarmują obóz/inne patrole, a wtedy zostaną wysłane śmigacze w celu zbadania sytuacji.

Wchodząc na płaskowyż, BG będą bardziej narażeni na wykrycie. Na wieży przy wejściu siedzi dwóch strażników, którzy zajmują się raczej spaniem niż pilnowaniem. Za to w ocalałej wieży Atgar znajduje się obsługa, która z powodu kompletnego braku umiejętności jej obsługi, wpatruje się w dżunglę. To właśnie oni mają największą szansę dostrzeżenia BG.

### NIE MA JAK W DOMU

Obóz w tej chwili obsadzony jest przez dwie kompanie żołnierzy, lekko wykrwawione w walce. Do tego dochodzą piloci eskadry **Z-95** (uszczuplonej o pięć myśliwców) oraz trzydziestu jeden śmigaczy. Siły Rebelii przedstawiają się bardziej niż skromnie: dwa **X-Wingi** oraz kilkunastu „doradców wojskowych" (porucznik, kilku podoficerów i żołnierzy).

Poruszanie się po terenie obozu jest raczej niemożliwe. Próba podszycia się pod żołnierzy Keale (kradzież mundurów), jest możliwa, pod warunkiem, że nikt nie zobaczy twarzy BG, gdyż znacząco różnią się wyglądem od mieszkańca *Sekhen III*. Trudno przewidzieć, co strzeli graczom do głowy (a potrafią wymyślić niestworzone rzeczy), ale z grubsza rzecz biorąc, mają następujące możliwości:

– zbadać teren pod osłoną ciemności, co jest praktycznie niemożliwe (patrole, straż na wieży, itp.);

– zbadać teren w przebraniu Keale: w zależności od starań BG może być to łatwiejsze, bądź trudniejsze. Pamiętaj – jeśli ktoś zobaczy jak wyglądają, to koniec!

– przesłuchać jakiegoś żołnierza, ale z tego źródła nie dowiedzą się zbyt wiele. Może kilka szczegółów na temat rozmieszczenia straży. O Rebelii raczej nic („*Jaa'ek terh enaal neh, neh!*").

Jeśli rozwiniesz te trzy krótkie epizody, powinny utworzyć zaczątek ciekawej przygody. Jak BG poradzą sobie w bazie? Co tu robi Rebelia i czy drużynie uda się to odkryć? Co zrobić, jeśli przybędą okręty imperialne? I wreszcie: jak naprawić statek i prysnąć z niebezpiecznego rejonu? Na te pytania, drogi Mistrzu Gry, będziesz musiał już sam odpowiedzieć.

# SIERŻANT JAC „OKO" VENTON – SIŁY SPECJALNE SOJUSZU REBELIANTÓW

Strzelec wyborowy Jac Venton to jeden ze specjalistów, z których, jak mawia generał Madine, Siły Specjalne są w stanie w ciągu 24 godzin zmontować dowolny oddział przeznaczony do wykonania dowolnego zadania w dowolnym miejscu Galaktyki.

Historia Ventona jest typową dla większości żołnierzy Rebelii. Urodzony na Troganie, niezbyt ważnej planecie Wewnętrznych Rubieży, pozostającej pod kontrolą Imperium, Jac przez kilka lat służył w Trogańskich Siłach Porządkowych. Biorąc udział w akcjach przeciw przemytnikom i pomniejszym przestępcom, dorobił się reputacji niezłego strzelca, stopnia kaprala oraz brzydko wyglądającej blizny na lewym policzku.

Trogańczycy działali zazwyczaj w kooperacji z regularnymi oddziałami Imperium, co w praktyce oznaczało, że wysyłani na pierwszy ogień pełnili tradycyjną rolę mięsa armatniego. Trudno się więc dziwić, że gdy pewna operacja przeciw przemytnikom okazała się zasadzką sił rebelianckich, obliczoną na zwabienie i zniszczenie grupy panów w białych pancerzach, Venton skierował swój blaster w stronę przeciwną do nakazanej i osobiście zastrzelił pechowego dowódcę imperialnego oddziału. Po tym wydarzeniu powrót do rodzinnego domu nie wydawał się rozsądnym pomysłem, tak więc Jac zdecydował się kontynuować karierę w szeregach Sojuszu Rebeliantów.

Jego wyróżniające się umiejętności strzeleckie zostały wkrótce dostrzeżone, a po standardowym okresie treningu (i odpowiednim upewnieniu się co do prawdziwości jego intencji) zaproponowano Ventonowi służbę w świeżo formowanym oddziale komandosów stacjonującym w bazie Tierfon. Już kilka pierwszych misji wykazało, że Jac nie zawiódł pokładanych w nim nadziei. Wkrótce awansowano go do stopnia sierżanta, a po tragicznej dla większości jego grupy misji na Mantooine, przeniesiono go do oddziału Sił Specjalnych, zakwaterowanego w ukrytej bazie na jednej z asteroid systemu Kandaar. Już wkrótce Venton zyskał reputację najlepszego snajpera w obrębie kilku sektorów, miał także okazję zapoznać się z nowymi rodzajami broni, często skuteczniejszymi niż tradycyjny karabin blasterowy. Do gustu przypadł mu zwłaszcza kandaariański karabin klasyczny CST-7, który od tej pory stał się jego główną i najczęściej używaną bronią. CST nie strzela, jak blastery, wiązkami energii, lecz niewielkimi stalowymi pociskami o większym zasięgu i porównywalnej sile przebicia. Jest to niemal idealna broń snajperska – nie pozwala na wykrycie strzelca już po pierwszym strzale, jak ma to miejsce w przypadku bezbłędnie wskazujących cel smug blasterowych, a odgłos strzału może być dosyć łatwo wytłumiony – gdyż pochodzi od samej broni, a nie od przebijającej się przez powietrze porcji energii.

Venton uzbrojony w ten karabin snajperski, pozostaje zazwyczaj z dala od strefy walki bezpośredniej. Woli zajmować się przeciwnikami, gdy są jeszcze daleko – najlepiej w odległości powyżej pół kilometra. Jak sam stwierdził, po prostu nie lubi tłoku.

### Jac „Oko" Venton

**Profil:** Snajper Sił Specjalnych
**Zręczność 3D+2**
Artyleria blasterowa 4D+1, Blaster 5D+2, blaster: karabin blasterowy 6D+2, broń miotająca 6D, broń miotająca: karabin klasyczny 7D+1, granat 4D, parowanie wręcz 4D+2, parowanie bronią 4D+1, uniki 5D, walka bronią 4D+2
**Wiedza 2D+1**
Prawo: Trogan 3D, półświatek: 3D, survival 4D, taktyka: operacje specjalne 3D+2, zastraszanie 3D
**Um. mechaniczne 2D+1**
Czujniki 3D, czujniki: polowe 4D, komunikacja 3D+2, pilotaż transportowców 2D+2, pojazdy repulsorowe 3D+1
**Percepcja 4D**
Skradanie się 5D, ukrywanie się 6D+1
**Siła 2D+2**
Pływanie 3D+1, wspinaczka/skoki 3D+2, walka wręcz 4D+1, wytrzymałość: czekanie w trudnych warunkach 6D
**Um. techniczne 2D+1**
Ładunki wybuchowe 3D, naprawa blasterów 3D+2, naprawa broni miotającej 4D+2, naprawa broni miotającej: karabin klasyczny 5D+1, pierwsza pomoc 3D, zabezpieczenia 3D
**Punkty Mocy:** 2
**Punkty Ciemnej Strony: 1**
**Punkty Postaci: 12**
**Ruch: 10**
**Wyposażenie:** Strój maskujący, ciężki pistolet blasterowy (5D), karabin klasyczny CST-7 z dodatkową amunicją, komlink, inne zależnie od okoliczności.

### Karabin klasyczny CST-7

**Skala:** Postać
**Umiejętność:**
broń miotająca: karabin klasyczny
**Zasięg:** 15-95/450/1300m
**Siła:** 5D+2
**Amunicja:** 6
**Cena:** 5000
**Dostępność:** 3, X
(trudno dostępny, nielegalny)

***N'loriel***

# KUP PAN YT!

## N'LORIEL

Jakiego statku może potrzebować ambitny, niezależny przedsiębiorca, jeśli nie lekkiego frachtowca? Duża ładowność i prędkość, odporna i niezawodna konstrukcja, niska cena... O tych zaletach nie trzeba mówić. A jeśli kupować taki transportowiec, to jakiej firmy? Oczywiście, Corellian Engineering Corporation!

Nasza seria modeli YT nie bez powodu zdobyła większość rynku jednostek tej klasy, praktycznie wypierając z niego wszystkie inne liczące się jeszcze do niedawna firmy. Począwszy od modelu YT-1210, zawsze dostarczaliśmy naszym klientom dokładnie to, czego mogli sobie zażyczyć. Nasz YT-1300 w krótkim czasie stał się przebojem, kupowanym szybciej, niż fabryki były w stanie go produkować. Miliony usatysfakcjonowanych klientów mówią same za siebie – nasze produkty nie mają sobie równych!

Teraz, po kilku latach wytężonych prac nad nowym transportowcem, oferujemy Państwu YT-2000!

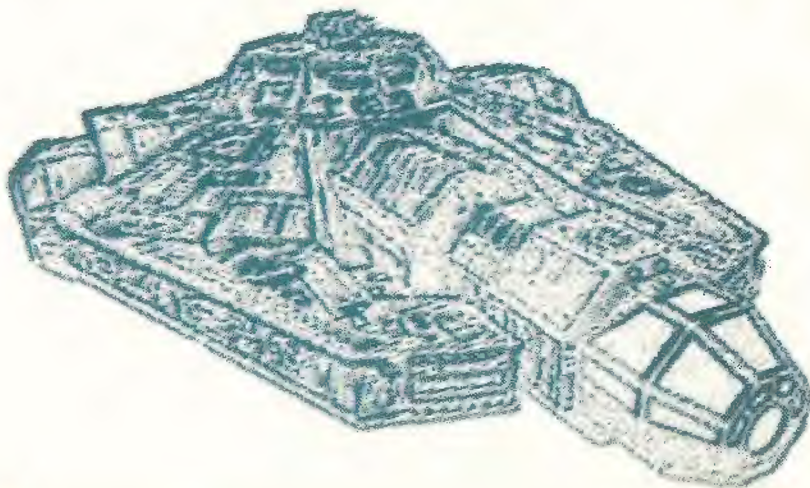
Model 2000 posiada wszystkie zalety swoich poprzedników oraz kilka nowych, których ocenę pozostawiamy naszym klientom. Już poprzedni YT dysponował prędkością, dzięki której mógł bez problemów wyprzedzić konkurencję. Dzięki nowemu, zaprojektowanemu od podstaw silnikowi CEC-slv5, jego następca jest jeszcze szybszy – teraz będziesz mógł bez problemów uniknąć niechcianego spotkania, po prostu przyspieszając. Konkurencja zostanie w tyle jeszcze bardziej, niż do tej pory!

Oprócz jak zawsze solidnego kadłuba z mocnym opancerzeniem, YT-2000 wyposażany jest seryjnie w silny generator osłon – rzecz bardzo przydatna w tych niebezpiecznych czasach, gdy piractwo coraz bardziej się szerzy... Na tę właśnie okoliczność firma CEC zapewnia także dużej mocy działko laserowe, które pomoże odstraszyć ewentualnych napastników. Jeśli kupisz frachtowiec u jednego z naszych sprzedawców, broń ta będzie już oficjalnie zarejestrowana, zgodnie z wymogami prawa Imperium.

Silnym atutem modelu 2000 jest nowy generator główny – przy odpowiednim traktowaniu potrafi wytworzyć 130% mocy potrzebnej do działania wszystkich systemów statku. Tym samym wychodzimy naprzeciw wszystkim przewoźnikom, którzy zapragną wprowadzać w swoim statku własne modyfikacje – nie będzie już konieczne montowanie dodatkowych generatorów lub stosowanie zawodnych i często drogich baterii. Potrzebne na nie miejsce możesz teraz przeznaczyć na dodatkowe wyposażenie lub ładunek, którego przewóz jest przecież Twoim nadrzędnym celem!

Wygląd nowego YT-2000 może być dla Ciebie zaskakujący. Dlaczego? Otóż zdecydowaliśmy się zmienić nasz tradycyjny układ kabiny, który powodował pewną dezorientację i utrudniał sprawne wykonywanie trudniejszych manewrów. W modelu 2000 kokpit umieściliśmy z przodu, w osi statku – dzięki temu sylwetka frachtowca stała się bardziej regularna, a właściwości aerodynamiczne uległy znacznej poprawie. YT-2000 jest więc wszystkim, czego mogłeś oczekiwać po lekkim frachtowcu, a nawet czymś więcej! Nie zwlekaj. Zamów już dziś!

**Pojazd:** Transportowiec koreliański YT-2000
**Typ:** Lekki frachtowiec
**Skala:** Myśliwiec
**Długość:** 29 m
**Umiejętność:**
Pilotaż transportowców: YT-2000
**Załoga:** 2
**Pasażerowie:** 8
**Ładowność:** 100 ton
**Autonomiczność:** 2 miesiące
**Cena:** 110 000 (nowy), 35 000 (używany)
**Klasa hipernapędu:** x1
**Zapasowy hipernapęd:** x12
**Komputer nawigacyjny:** Tak
**Zwrotność:** 1D
**Prędkość:** 5
**Prędkość w atmosferze:** 850 km/h
**Pancerz:** 4D
**Osłony:** 2D
**Czujniki:**
*Pasywne:* 15/1D
*Wykrywanie:* 35/1D+2
*Przeszukiwanie:* 40/2D
*Identyfikacja:* 2/3D
**Uzbrojenie:**
Podwójne działko laserowe
*Pole ostrzału:* 360° (dolna wieżyczka)
*Obsługa:* 1
*Umiejętność:* Broń pokładowa
*Celowanie:* 2D
*Zasięg:* 1-3/12/25
*Zasięg w atmosferze:*
100-300m/1.2km/2.5km
*Siła:* 4D



# CZY JESTEŚ JEDI?

**Prosty psychotest – wybierz odpowiadającą Ci odpowiedź, dodaj punkty, a potem sprawdź wynik...**

1. Gwiezdne Wojny to:

- nazwa amerykańskiego programu zbrojeń w przestrzeni kosmicznej (1p)
- chyba coś słyszałem o takim filmie (0p)
- dobry film (1p)
- jeden z najlepszych filmów świata (3p)
- Twoja religia (5p)

2. Widziałeś ten film:

- raz czy dwa (0p)
- więcej niż 5 razy (1p)
- więcej niż 10 razy (2p)
- tyle razy, że zdarłeś na śmierć przynajmniej jedną kasetę (4p)
- ...i była to kaseta z wypożyczalni (5p)

3. Kiedy ktoś mówi „Trylogia"...

- Twoim pierwszym skojarzeniem jest Sienkiewicz lub Tolkien (0p)
- natychmiast przychodzą Ci na myśl „Gwiezdne Wojny" (1p)
- to samo przychodzi na myśl całej Twojej rodzinie (3p)
- ...i innym, którzy dłużej przebywają w Twoim otoczeniu (4p)
- rzucasz się na tego kogoś, gdyż według Ciebie nie wykazuje on przy tym wystarczającego szacunku (5p)

4. Kiedyś w szkole lub na egzaminie...

- odwołałeś się do GW, by uzasadnić swoją tezę (1p)
- odwołałeś się do GW, zamiast do zadanego dzieła/tekstu źródłowego (2p)
- i przez to napisałeś pracę nie na temat (3p)
- ...jednak dzięki porywającej argumentacji udało Ci się przekonać wykładowcę/nauczyciela (4p)
- ...do tego stopnia, że za „nie na temat" uznał wszystkie inne wypracowania (5p)

5. Jeśli chodzi o kasety z „Trylogią", to:

- kiedy tylko wchodzisz do wypożyczalni, od razu wiedzą, co Ci podać (1p)
- masz w domu własne (2p)
- masz w domu po jednym komplecie każdego wydania Trylogii (4p)
- masz więcej niż po jednym komplecie każdego wydania (5p)
- nie masz, bo „Ogniem i Mieczem" jeszcze nie wydali (0p)

6. Czy sklejasz modele pojazdów z „Gwiezdnych Wojen"?

- tak (1p)
- ...mimo że w Twoim wykonaniu przypominają raczej nieudane Origami (1p)
- kupiłeś więcej niż jeden egzemplarz każdego modelu, żeby pomalować je w różne, występujące w rozmaitych źródłach kolory (3p)
- ...przez to masz teraz sześć różnych A-wingów (4p)
- ...i 24 X-wingi, z czego 12 różni się tylko liczbą pasków na skrzydłach (5p)

7. Książki o „Gwiezdnych Wojnach":

- masz wszystkie wydane w Polsce (1p)
- masz też kilka książek specjalnie ściąganych z zagranicy (2p)
- masz wszystkie książki polskie i zagraniczne (3p)
- ...nawet wydania tajskie i w swahili (4p)
- ...mimo że nie znasz żadnego z tych języków i wiesz, że nikt nie wydawał w nich „Gwiezdnych Wojen" (5p)

8. Na gadżety związane z GW wydajesz:

- więcej, niż na jedzenie (1p)
- ...i picie (2p)
- jeśli nie starcza Ci na nową książkę, decydujesz się głodować (3p)
- lub siadasz pod Domami Centrum z tabliczką „Jestem zdrowy, zbieram na Gwiezdne Wojny" (4p)
- ...i masz tak przekonująca minę, że udaje Ci się w ten sposób coś zebrać (5p)

9. Cytatów z filmu:

- używasz przynajmniej raz w każdej dłuższej rozmowie (1p)
- ...a Twoi rozmówcy doskonale rozumieją, co masz na myśli (2p)
- ...i odpowiadają podobnie (3p)
- używasz także w pismach oficjalnych (4p)
- ...i żądasz od swoich podwładnych, by robili to samo (5p)

10. Bohaterów Trylogii:

- nie za dobrze pamiętasz (0p)
- znasz głównych (1p)
- znasz wszystkich wymienionych w napisach końcowych (2p)
- znasz też i tych, którzy do napisów się nie załapali (4p)
- i wiesz, którzy z bohaterów występują pod fałszywymi nazwiskami (5p)

11. Czy nazwy „Jedi Bendu" i „Starkiller" coś Ci mówią?

- nie (0p)
- tak, ale nie kojarzysz dokładnie (1p)
- tak, było coś takiego, chyba w jakichś nieoficjalnych materiałach (2p)
- uważasz to pytanie za głupie, bo każdy to wie (4p)
- znasz na pamięć każdy z wczesnych scenariuszy do Gwiezdnych Wojen (5p)

12. Z pamięci jesteś w stanie:

- zacytować niektóre sceny (1p)
- ...łącznie z didaskaliami (2p)
- zacytować całą Trylogię (3p)
- ...razem z wyciętymi scenami (4p)
- ...i tymi dodanymi w *Special Edition* (5p)

13. Do wojska:

- idziesz, bo musisz (0p)
- nie zamierzasz iść, masz D (0p)
- nie zamierzasz iść, będziesz się uchylał albo przyłączysz się do Rebelii (2p)
- zamierzasz iść, żeby pokazać tym cieniasom parę sztuczek Jedi (4p)
- zgłosiłeś się na ochotnika, pod warunkiem, że przydzielą Cię do służby na Gwiezdnym Niszczycielu (5p)

14. Kiedy Twoja partnerka po raz pierwszy powiedziała „Kocham cię":

- zrobiłeś głupią minę (0p)
- odpowiedziałeś „Wiem" (2p)
- ...i musiałeś się potem gęsto tłumaczyć (1p)
- ...i partnerka zrozumiała (3p)
- to ona odpowiedziała „Wiem" (4p)

15. Kiedy Twój wykładowca/szef/nauczyciel wyjątkowo Ci dopiecze:

- nic nie robisz: takie jest życie (0p)
- myślisz, że chętnie byś go udusił (1p)
- masz ochotę udusić go na odległość metodą Vadera (3p)
- powstrzymujesz się jednak, bo nie masz wystarczającej Mocy (4p)
- powstrzymujesz się, by nie wywoływać niezdrowej sensacji (5p)

16. Załóżmy, że możesz udusić w/w wykładowcę na odległość:

- powstrzymujesz się, bo czyn taki byłby niegodny prawdziwego Jedi (3p)
- ...i jest prostą drogą ku Ciemnej Stronie (5p)
- nie powstrzymujesz się (3p)
- ...a następnie używasz Mocy, żeby zatrzeć za sobą ślady (4p)
- ...w umysłach postronnych świadków (5p)

17. Na Twoim samochodzie/motocyklu/rowerze:

- widnieje dyskretny symbol pozwalający fanom GW zorientować się, że jesteś jednym z nich (1p)
- zastąpiłeś tabliczkę z marką/modelem napisem w rodzaju „TIE Fighter" lub „YT-126p" (2p)
- Twój samochód/motocykl ma na masce/baku wielki symbol Imperium lub Rebelii (3p)
- nie posiadasz samochodu/motocykla, więc naklejasz w/w logo na każdym pojeździe komunikacji miejskiej, z którego korzystasz (4p)
- nie posiadasz samochodu/motocykla: w zupełności wystarcza ci Twój niezawodny YT-1300 (5p)

18. Nie latasz YT-1300, bo:

- ...Cię nie stać (0p)
- YT są dla mięczaków: latasz A-Wingiem (2p)
- myśliwce z osłonami są dla mięczaków: latasz TIE Interceptorem (3p)
- dorobiłeś do swojego Interceptora podwozie (4p)
- przebudowałeś swój dom tak, żeby móc lądować Interceptorem bez konieczności dorabiania podwozia (5p)

## ROZWIĄZANIE

**81-90 Impressive, most impressive!**

Zaprawdę, jesteś potężnym Jedi. Nawet Imperator nie odważyłby się stawić Ci czoła...

**61-80 The Force is with you.**

Uważaj jednak, by Twoja siła nie stała się Twoją słabością. Imperator nie jest zachwycony, gdy ktoś chce przewyższyć go w Mocy.

**41-60 Only Imperial Stormtroopers are so precise.**

Jeśli stoisz po Jasnej Stronie, strzeż się Ciemnych Jedi – oni nie lubią takich, jak Ty. Jeśli jesteś po Ciemnej Stronie – zrobisz, co będziesz chciał.

**31-40 Obi-Wan has taught you well...**

Masz wystarczającą wiedzę i umiejętności, aby zostać Rycerzem Jedi. Pamiętaj, że miecz świetlny trzyma się za węższy koniec!

**21-30 ... but you are not a Jedi yet.**

Jest w Tobie Moc, a dzięki treningowi już wkrótce będziesz mógł zostać Rycerzem.

**11-20 I've got bad feeling about this...**

Na razie nie masz wystarczającej siły, by próbować przenosić przedmioty siłą woli... ale w przyszłości – kto wie...

**5-10 If only you knew the power of the Force...**

Czyżbyś nie chciał poznać tajników wiedzy Jedi?

**0-5 NOOOoooooo!**

Moc nie jest, niestety, z Tobą. Ale nie przejmuj się – zawsze pozostaje stary, wierny miotacz...

## FLETY Z KEL

### Jerzy Rzymowski

Chociaż gra na flecie przez bardów uznawana była za uwłaczającą ich godności, wielu nawet spośród tych, którzy lekceważyli instrumenty dęte, marzyło w skrytości ducha o posiadaniu jednego z legendarnych fletów z kel.

Kel występuje w bardzo małych pokładach i zaledwie w dwóch miejscach na świecie – oba to jedne z najgłębszych i najbardziej niedostępnych jaskiń. W naturze jest miękki i plastyczny, jednak gdy padnie na niego choćby najmniejszy promień światła, natychmiast całkowicie twardnieje. Taki los spotkał trzecie znane niegdyś złoże kel, do którego pewien równie głupi co zachłanny władca wysłał ekspedycję, aby sprawdziła możliwość budowy kopalni. Od czasu incydentu z trzecim złożem, obie jaskinie są silnie strzeżone, a zbliżenie się do nich z choćby najmniejszym źródłem światła karane jest nawet śmiercią.

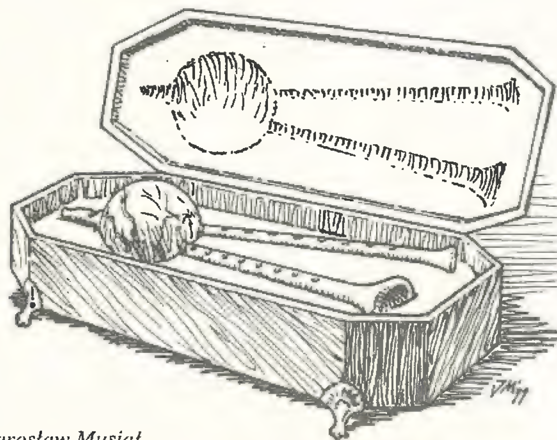
Wykonaniem fletów z kel zajmują się podziemne gnomy zdolne do pracy w całkowitej ciemności. One właśnie wydobywają kel, nadają mu właściwy kształt, a następnie gotowy instrument wystawiają na działanie światła, aby nadać mu trwałą formę. Nie spotyka się żadnych innych instrumentów ani przedmiotów wykonanych z tej skały – dokładnie nie wiadomo dlaczego, a gnomy nie zamierzają tego nikomu tłumaczyć.

Flet wykonany z kel jest prosty w formie, bez żadnych ozdób czy wyszukanych wykończeń. Jest szary i matowy, ale jego dokładna barwa zmienia się w zależności od natężenia światła w otoczeniu – im większe, tym bardziej odcień skały zbliża się do czerni. Po tym najłatwiej jest rozpoznać oryginał, chociaż zdarzały się próby magicznego fałszowania nawet tego elementu wyglądu – wbrew pozorom użycie magii nie jest nieopłacalne.

Na czym jednak polega niezwykłość kel i wykonanych z niego fletów? Otóż posiadają one tajemną moc zapamiętywania granych na nich melodii. Kolejny posiadacz fletu z kel, ćwicząc na nim, niezauważalnie poznaje wszystkie utwory, które kiedykolwiek były wykonywane na jego instrumencie. Dlatego też istnieje tradycja, że wraz z każdym fletem przekazywany jest dokument informujący nowego właściciela o „rodowodzie" przedmiotu. Im starszy i „używany" przez słynnych muzyków jest dany instrument, tym oczywiście większa jego wartość. Każ-dy flet z kel uzyskuje z czasem swoje indywidualne, niepowtarzalne brzmienie, na które składają się sposób gry, charakter i emocje kolejnych posiadaczy.

Przyjęte jest, że podarowanie muzykowi nowego fletu z kel to formą jego najwyższego uhonorowania. Oznacza bowiem podziw i zaufanie dla kunsztu (flet zapamiętuje też niestety fałszywie zagrane nuty – im mniej ich jest, tym lepiej; nie jest to też instrument nadający się do ćwiczeń i wprawek), a także uznanie dla bogatej znajomości rozmaitych kompozycji. Obdarowujący barda daje mu możliwość utrwalenia na zawsze jego imienia, talentu, a także kompozycji, które nowy właściciel postanowi wykonać na flecie.

Chociaż przedmiot jest obdarzony niezwykłymi cechami, nie zalicza się do nich nadnaturalna trwałość. Kamień kel można skruszyć, jeżeli się go odpowiednio silnie uderzy i niejeden flet został w przeszłości uszkodzony przez zbytnią niefrasobliwość osób, w których rękach się znalazł. ❍



*Jarosław Musiał*

## KSIĘGI VERDEGRIISA

### Jerzy Rzymowski

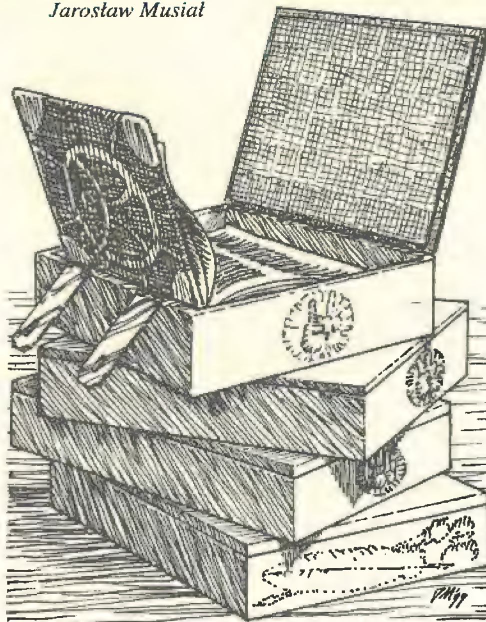
W najdawniejszych czasach Stwórca Światów, Pierwszy z Bogów, postanowił przekazać swoim dzieciom wiedzę potrzebną do stawienia czoła złu, które zakradło się do jego domeny. Przywołał wtedy do siebie najstarszą żyjącą istotę – smoka imieniem Verdegriis i przekazał mu swe słowa. Stwórca uczynił Prastarego strażnikiem nauk i proroctw. Aby Verdegriis mógł wypełnić swoje obowiązki, bóg sprawił, że smok będzie żył, dopóki nie spełnią się słowa ostatniego proroctwa.

Verdegriis posłusznie wypełnił polecenie Pierwszego z Bogów i spisał jego przesłanie w trzech olbrzymich księgach. Później, gdy na świecie pojawiały się kolejne rasy: elfy, krasnoludy, niziołki, ludzie i jeszcze wiele innych, smok odwiedzał największych mędrców każdej z nich i przekazywał im kopie boskiego objawienia. Ponieważ jednak języki, którymi posługują się młodsze rasy, są znacznie uboższe od smoczego, tłumaczenia były niejasne i wieloznaczne. Dlatego właśnie tak ciężko zrozumieć proroctwa. Na dodatek część ras, jak na przykład orki, odrzuciła boski dar lub jego część, pozostawiając tylko tę księgę lub księgi, które uznała za najbardziej użyteczne. Wreszcie, z upływem czasu, pochodzenie ksiąg również zostało zapomniane. Teraz znane są jako „Księgi z Verdegriis", gdyż prawie nikt już nie pamięta, że jest to imię, a nie nazwa jakiegoś starożytnego miasta.

Księgi objawień, które otrzymały poszczególne rasy, wyglądają podobnie. Wszystkie są mniej więcej formatu *in folio*, oprawione w szmaragdową smoczą skórę (wylinkę), z wytłoczonymi na okładkach złotymi symbolami Pierwszego z Bogów i znakiem, który w języku danej rasy oznacza literę V. Są spisane na pergaminie, atramentem z domieszką smoczej krwi, która nadaje pisanym znakom charakterystyczny, intensywny kolor, a ponadto chroni pismo przed wyblaknięciem. Dodatkowym zabezpieczeniem ksiąg jest skrzynia wykonana z drewna najstarszych białych dębów. Takich skrzyń istnieje na świecie tylko tyle, ile jest kopii ksiąg spisanych własnoręcznie przez Prastarego.

Kolejne tomy określa się odpowiednio mianem: Księgi Słów, Księgi Pieśni i Księgi Myśli. Księga Słów to, najkrócej mówiąc, kodeks moralny – nakazy, zakazy i nauki Stwórcy Światów. Księga Pieśni zawiera modlitwy oraz najstarsze i najpotężniejsze obrzędy magiczne (mało kto jest teraz w stanie odprawić choćby najprostsze z nich). Ostatnia, Księga Myśli, to zapowiedzi najważniejszych wydarzeń, które nadejdą – wśród nich między innymi znaki zbliżającego się końca świata. Jak zapewne można się domyślić, najczęściej „gubionym" i zaniedbywanym tomem jest niestety Księga Słów. Chcąc opanować chociaż część wiedzy zawartej w Księdze Pieśni, magowie tracą fortuny, przekupując smoki, aby były ich nauczycielami (przekład tej księgi był najtrudniejszy i nie zawsze do końca udany). Natomiast na temat Księgi Myśli powstało najwięcej prac naukowych i wykładni pisanych przez najtęższe głowy kościołów.

*Jarosław Musiał*



Nikt nie wie, gdzie obecnie przebywa Verdegriis (mowa oczywiście o tych, którzy wiedzą w ogóle o jego istnieniu), a co za tym idzie, gdzie przechowywane są trzy pierwsze Księgi, spisane w smoczym języku. Same smoki miałyby może na ten temat coś do powiedzenia, ale zachowują ścisłą tajemnicę. Wiadomo bowiem, że tak ma być i każdy błąd wynikający ze złej interpretacji lub zaniedbania słów Pierwszego z Bogów został uwzględniony w objawieniach i również jest ich częścią, przybliżając chwilę spełnienia boskich zapowiedzi.

# ZJADACZ GRZECHÓW

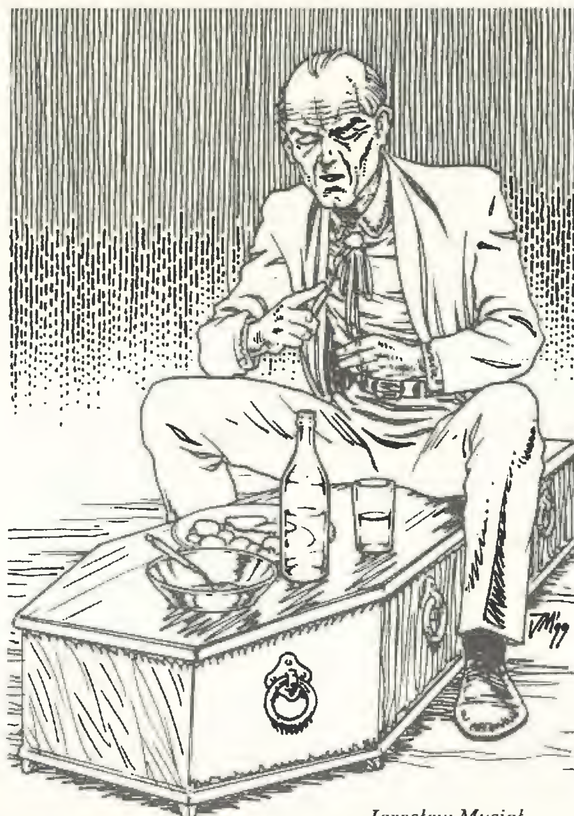
**Tomu$**

Z pozoru niczym się nie różni od innych ludzi. Jest może nieco bledszy, trochę chudszy, ma zawsze przekrwione oczy... Ale kto by zwracał uwagę na takie szczegóły? Gdyby nie miał ręki lub nogi – to może...

Interesują się nim dopiero, gdy ktoś umrze. Wtedy go szukają, pytają się wszystkich w okolicy, czy go nie widzieli. Bo ktoś musi przecież zjeść grzechy zmarłego. Inaczej nieszczęśnika czeka wieczne potępienie, a nie niebiański spokój do końca świata.

Wezwany Zjadacz Grzechów spożywa posiłek na trumnie ze zmarłym. Powiadają, że im jedzenie jest smaczniejsze, tym grzechy były większe – i słodsze. Zjadacz nigdy jednak nie mówi o smaku tego posiłku; nawet jeden mięsień na jego twarzy nie drga, kiedy powoli wkłada do ust kęs za kęsem; kiedy przełyka kawałki mięsa; kiedy popija wszystko winem...

Nikt nie wie, skąd przyszedł. Nie wiadomo również, dokąd się uda, kiedy zje wszystkie grzechy. Każdy jednak zdaje sobie sprawę, że jest ostatnim. Ostatnim z wielu Zjadaczy Grzechów.



*Jarosław Musiał*

Znawcy tematu wspominają czasem, że „zawód" ten przekazywano z ojca na pierworodnego syna i że potomek musiał zjeść grzechy swego rodzica. I nie tylko jego. Bo przecież wraz z setkami spożytych posiłków każdy Zjadacz przejmował na siebie grzechy zmarłych. A pożywiając się na trumnie ojca, zjadał jego grzechy i grzechy wszystkich tych, których rodzic oczyścił. I tak z pokolenia na pokolenie. Któż wie, od ilu lat?...

Ten jednak jest ostatni. Nigdy się nie ożenił i ponoć nigdy już tego nie zrobi. Nie chce. Wielu uważa, że postanowił nie obarczać swego dziecka tak wielkim ciężarem. Inni twierdzą, iż wypaczyły go tysiące – setki tysięcy – pożartych przez wieki grzechów. Jeszcze inni wolą się pocieszać, że jego usługi nie będą już wymagane; że Zjadacz Grzechów nie jest już potrzebny.

Nawet nie wiedzą, jak bardzo się mylą.

PS. Pomysł nie do końca mój, ale fajny. Do wykorzystania niemal wszędzie, raczej jako tło niż główny element scenariusza.

Ignacy „B&G" Trzewiczek

# Jesienna gawęda

## – o magicznych przedmiotach




Tekst nie jest autoryzowany przez GAMES WORKSHOP

*Tuż obok traktu leży martwy wojownik. Podchodzę do jego zwłok. Zsiniałe ciało okryte jest przemoczonym ubraniem. Zakrzepła krew oblewa szkarłatem rozcięcie na plecach kolczugi. Odwracam ciało na plecy. Sztywna dłoń wypuszcza miecz. Podnoszę ostrze i oczyszczam z błota. Jakiś znak. Może runa? Nigdy dotąd nie widziałem runy. Broń jest tępa i źle wyważona. Mimo to próbuję kilku sztychów. Miecz okazuje się ciężki, ostrze zbyt wolno tnie wilgotne powietrze. Odrzucam go w krzaki i odwracam się w stronę wierzchowca. Nie dostrzegam już rozbłysku światła na magicznym znaku, ani tego jak upadający miecz tnie na pół jakiś przydrożny głaz. Nie myślę już o tej broni, brak mi na to czasu. Jestem do cna przemoczony, muszę ruszać w drogę. Przed nocą chcę dotrzeć do jakiegoś bezpiecznego schronienia.*

Witajcie. Dzisiaj chciałbym z Wami pogawędzić na temat magicznych przedmiotów. Są one obowiązkowym atrybutem każdego świata *fantasy*. Ale przecież już od jakiegoś czasu próbuję Was przekonać, iż **Warhammer** jest grą bardzo specyficzną. Inną od wszystkich. Prawdziwie niezwykłą.

W światach epickich, takich jak **AD&D**, czy nasze rodzime **Kryształy Czasu**, przedmioty magiczne to coś powszechnego. Bohaterowie przygód pokonują okrutnych magów chcących władać światem, penetrują setki kilometrów podziemi, zabijają złe smoki i ratują piękne księżniczki. A na samym końcu misji zawsze znajdują porzucony przez kogoś kufer z magicznych mieczami, pancerzami i amuletami. Albo skrzynię wypełnioną złotem, pucharami i magicznymi księgami (oczywiście gęsto zapisanymi przydatnymi zaklęciami). Gdyby bohaterowie nie natknęli się na ów kufer, drużyna uznałaby pewnie przygodę za niepełną. „Co z nagrodą za pomyślne ukończenie scenariusza? Gdzie czarodziejskie artefakty? Miałem obiecany miecz +3, co z nim? Zostaliśmy oszukani!".

Podręczniki wymienionych wyżej gier zawierają specjalne rozdziały opisujące magiczne przedmioty. Zasypany informacjami MG często nie może się zdecydować, czym tym razem obdarować ma swoich graczy. Drużyna nie może doczekać się nowej niespodzianki od swego Mistrza. Oczywiście wszyscy świetnie się bawią (sam grałem w **KC**). Awanturnicy przemieszczają się z królestwa do królestwa, przyjmują różne zlecenia, likwidują kolejnego „najgroźniejszego na świecie" przeciwnika. Po jakimś czasie, „drużynowy" rycerz nosi magiczną lancę, magiczny puklerz, jego wierzchowca okrywa magiczny kropierz... Wojownik ma wspaniały, magiczny miecz i niezwykły amulet, barbarzyńca taszczy magiczną maczugę... dla każdego znalazło się coś w czarodziejskim kufrze/podręczniku.

Jednak **Warhammer** jest inny. W regułach gry opisano zaledwie kilka magicznych przedmiotów, a u końca przygód bohaterowie nie odnajdują zasobnego kuferka. Uchodzą z życiem – oto prawdziwa nagroda.

Aby opowiedzieć o magicznych przedmiotach w Starym Świecie, musimy przyjrzeć się warhammerowskiej społeczności, tej niezwykłej mieszance ras i ich, sprzecznych częstokroć interesów. Zacznijmy od elfów. Niegdyś władali potężnymi mocami, kontrolowali siły magii, jednak teraz zamknęli się, ucichli, ukryli swoje talenty i schowawszy się w lasach próbują przeczekać złe czasy. Pragną nie dostrzegać zbliżającego się końca świata, myślą głównie o malarstwie, poezji... Elfi magowie zapomnieli o tym, iż ich dar dawniej służył pomocą słabszym i bezbronnym. Zapomnieli o troskach małych ludzi. Skupiwszy się na własnej osobie tworzą niepotrzebne nikomu zaklęcia, teorie, albo wreszcie magiczne przedmioty. Niepotrzebne nikomu innemu poza nimi samymi. Są próżni? Głupi? Trudno ocenić. Przecież są elfami, nigdy nie zdołamy uczciwie osądzić ich postępowania. Zapewne we własnym przekonaniu czynią dobro i służą światu. Jednak czy świat oczekuje od nich takiej właśnie pomocy? Z drugiej jednak strony, co zmieniłoby stworzenie kilku magicznych pługów, przyzwanie deszczu, czy zwiększenie plonów? Może mają rację, może czynią słusznie, zajmując się swoimi sprawami? Może za kilka lat, gdy istnienie świata zawiśnie na włosku opuszczą swe lasy i nam pomogą? Skorzystają z setek lat własnej pracy i sprowadzą pokój, porządek, wypędzą Chaos i zło, zniszczą choroby i głód. Czyżby elfi magowie myśleli o czymś większym? Czyżby pracowali według jakiegoś planu, wielkiego planu, który poznamy w przyszłości, za pięć, dziesięć lat? Tak, to niewykluczone. Kto wie, czy właśnie dlatego nie pomagają nam teraz, nie tworzą magicznych mieczy, tarcz ani amuletów. Zresztą, po co nam te miecze? Abyśmy mogli się skuteczniej zabijać? Czarodzieje ze Starszego Ludu mają rację: nie potrzebujemy magicznego arsenału. Zostawmy ich w bezpiecznych lasach i pozwólmy sobie wierzyć, iż wiedzą co czynią. To nasza jedyna nadzieja.

Zupełnie inaczej ma się sprawa z krasnoludami. Najpotężniejsi wśród magów tworzących magiczne przedmioty – kowale run odeszli w zapomnienie. Niegdyś, w czasach rozkwitu krasnoludzkiego państwa, tworzyli oni najwspanialsze artefakty. Jednak dziś pamięć o ich talencie przygasła i jedynie porozrzucane po całym świecie dzieła ich rąk

świadczą o minionej potędze. Dziś, w dobie panowania ludzkości, nikt nie wykuwa już nowych znaków. Te, które zostały zrobione wiele setek lat temu, leżą ukryte gdzieś pośród ruin pradawnych twierdz. Strzegą ich roje sług Chaosu, które zagnieździły się w opuszczonych zgliszczach. Nikt nie jest na tyle odważny, albo szalony by odbić krasnoludzkie dziedzictwo. Wszystko przepadło. Czasem tylko, pośród lasów Starego Świata, przy traktach lub w małych wioskach, można jeszcze odnaleźć jakiś zapomniany, runiczny przedmiot. Nie będzie ukryty w przepastnym kuferku, emanujący mocą i ściągający ku sobie czarodziejów z całej okolicy. Będzie leżał zabłocony, wiernie towarzysząc niepogrzebanym zwłokom jakiegoś bohatera. A może wisi na haku w małej kuźni starego, krasnoludzkiego kowala? Nie, nie kowala run. Zwykłego prostego kowala, od lat mieszkającego w małej osadzie, ukrytej gdzieś pośród niekończących się lasów. Czeka tam na odkrycie. Czeka na nowego herosa.

Skoro elfi magowie już od wielu lat nie dają światu nowych artefaktów, a moc run dawno stracono, skąd biorą się magiczne przedmioty? Wszak w większych miastach czasem znajdują się oferujące je sklepy! Co prawda, trzeba słono zapłacić i łatwo jest paść łupem oszustów – ale nie zmienia to faktu, iż czarodziejskie sprzęty nie są czymś zupełnie niedostępnym. Kto je tworzy?

Oczywiście ludzie. Ich moc, choć mniejsza niż potęga elfich magów, lub krasnoludzkich kowali run, wystarcza do stworzenia magicznego miecza czy amuletu. Cuda te robią zwykle za pieniądze. Rozkapryszona arystokracja wciąż żąda nowych zabawek – czegoś czym może chwalić się na balach i towarzyskich spotkaniach. Magowie za ogromne ilości złota tworzą „uprzęże odwagi", „amulety piękności", „pierścienie sprytu". Kolejny raz ludzkość marnotrawi swój ogromny potencjał. Wykorzystuje go do spełniania własnych zachcianek, nie myśląc o jutrze, o przyszłości; żyje tylko dniem dzisiejszym. Powstają nikomu niepotrzebne, słabe, częstokroć źle działające przedmioty, stworzone w pośpiechu, bez głębszej analizy, bez zastanowienia. Są podobne śmiertelnikom. Rodzą się zbyt szybko, giną o wiele za wcześnie. Przekleństwo ludzkości? Ciągły bieg, pęd ku śmierci? Tacy są właśnie ludzie i takie są ich dzieci; magiczne przedmioty, budowle, miasta, legendy... Wszystko umiera zbyt wcześnie.

Myśląc o magicznych przedmiotach, nie można zapominać o darach bogów Chaosu. O mocy, którą obdarzają swych wyznawców i wszystko wokół nich. Slaanesh i Tzeentech uwielbiają bawić się ludźmi, korzystać z ich słabości i kompleksów. Z radością dają dziesiątki magicznych przedmiotów. Przeklętych – a może raczej pobłogosławionych... Śmiertelnicy są słabi. Słabi i dziecinnie głupi, z łatwością dają się zniewolić, otaczając się dziesiątkami lusterek, pierścieni, łańcuchów... Mroczni bogowie powoli przejmują nad nimi władzę, biorą ich życie w swoje ręce i zaczynają kierować nim według własnej woli i swojego szalonego planu. Za kilka lat nasz świat przestanie być nasz. Będzie należał do nich – a nas już nie będzie.

Co ze skaveńskim spaczeniem, mocą orkowych szamanów, talentem mrocznych elfów i chaotycznych krasnoludów, nekromantów, demonologów?... Oni też tworzą magiczne przedmioty. Bardzo zdradliwe przedmioty. Nawet nie zdajemy sobie sprawy, jak zdradliwe. Ich moc poznajemy dopiero, gdy opuszczają nas przyjaciele i najbliżsi, gdy umierają nasze powykręcane mutacjami ciała. Wtedy jest już jednak za późno.

Czy już wiesz, dlaczego warhammerowskie drużyny awanturników nie taszczą setek magicznych przedmiotów, dlaczego nie ufają magicznym mieczom, ani nie noszą runicznych pancerzy?

Przyjrzyjmy się razem pewnej grupie poszukiwaczy przygód. Oto jeden z nich, o imieniu Greperd. Nosi przy pasie magiczny miecz. Broń jest o wiele lżejsza od normalnych mieczy, jej brzeszczot bardzo ostry i wytrzymały. Wojownik bardzo podziwia swój oręż, wierzy, że jego magia niejednokrotnie uratowała mu życie. Nie wie jednak, iż tak naprawdę miecz wcale nie jest magiczny. Nawet nie przypuszcza, że wielkie zalety broni są wyłącznie zasługą genialnego kowala.

A Leon? Jego ramię okrywa magiczny tatuaż, dzięki któremu siłacz od kilku lat jest mistrzem w siłowaniu się na rękę. Jednak tatuaż powoli blaknie. Ukryta w nim moc nieustannie słabnie. Pewnego dnia, za rok albo dwa, rysunek zniknie. Leon się załamie. Nie będzie potrafił żyć bez zwycięstw, zrobi wszystko by zdobyć nowy, jeszcze wspanialszy tatuaż. A potem następny i kolejny... Któregoś dnia zabraknie mu pieniędzy i nie będzie mógł już ozdobić skóry magicznym wzorem. Wtedy umrze.



Marcin Ściolny

Z szaleństwa, żalu, głodu. Z bólu i strachu.

Krasnolud Brudok nigdzie się nie rusza bez runicznego topora. Moc runy wyrytej wiele wieków temu pozwala jednym ciosem zabić najgroźniejszego przeciwnika. Brudok umie robić pożytek ze swojej broni. Zawsze rzuca się ku największemu niebezpieczeństwu, samotnie staje przeciw kilku wrogom. Dotychczas zawsze zwyciężał. Jednak niedawno topór stracił moc. Runiczna magia gdzieś się ulotniła. Krasnolud o tym jeszcze nie wie. Dowie się jutro lub za tydzień, góra za dwa. Broń nie zabłyśnie w śmiertelnym tańcu. Czy Brudok zdoła przetrwać i mimo wyjść ze starcia obronną ręką? Nie wiadomo. Życzmy mu szczęścia.



Tomasz Ściolny

Grupa poszukiwaczy przygód przemierzających Stary Świat bardzo różni się od grup awanturników wędrujących po innych krainach. Nasi bohaterowie są poważniejsi i bardziej spokojni. Smutni i przygnębieni. Każdego dnia dostrzegają symptomy zbliżającego się końca świata. I co gorsza, zdają sobie sprawę, że nie mogą na to nic poradzić. Jedyne, co im pozostaje, to oczekiwanie. Więc czekają. Pozbawieni cudownych artefaktów wiedzą, że mogą polegać tylko na własnym sprycie, odwadze, i sile woli. Nie atakują półbogów, nie ubliżają bogom. Nie próbują samotnie zmienić Starego Świata – bo wiedzą, iż nigdy im się to nie uda.

*Wreszcie docieram do jakiejś karczmy. Wewnątrz jest sucho i ciepło. Kilku podróżnych posila się strawą. Siadam przy wolnej ławie. Akurat gdy kończę posiłek, jakiś gawędziarz siada przy kominku i rozpoczyna opowieść. Mówi o magicznych przedmiotach, na których wiele lat temu krasnoludzcy kowale wykuwali magiczne znaki. Nazywali je runami. Runiczne miecze i topory ponoć miały mieć niezwykłą moc i w rękach dobrego szermierza były prawdziwie niebezpiecznym narzędziem. Jednak dziś nie ma już kowali run. Nikt już nie ryje magicznych znaków. Runiczna broń zaginęła, leży ukryta gdzieś pośród lasów i gór w Starego Świata.*

*Zwykłe bajdurzenie. Nigdy nie widziałem runicznej broni. To tylko legendy. Idę spać, przede mną jeszcze wiele mil...*

---

# KOWAL RUN

## IGNACY „B&G" TRZEWICZEK

*Tekst nie jest autoryzowany przez Games Workshop*

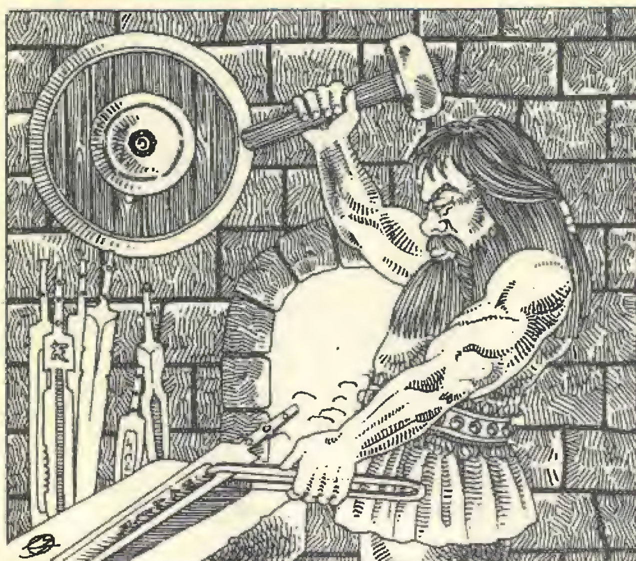
Musisz być wyjątkowym krasnoludem, skoro księga ta do rąk Twych trafiła. Czyś uczniem jest jednego z ostatnich kowali, czy awanturnikiem, który odnalazł ją pośród ruin jednego z naszych miast? Nieważne. Ważne jedynie, by słowa przeze mnie skreślone mogły komuś pomóc, by przez wieki gromadzona wiedza nie zaginęła na zawsze.

Jestem jednym z ostatnich żyjących kowali run. Nie było nas wielu nawet w zamierzchłych czasach, kiedy jeszcze nie spodziewaliśmy się upadku naszej potęgi. Dziś, w dobie panowania ludzkości, kiedy krasnoludzkie miasta i twierdze upadły, zawód kowala run odszedł w niepamięć. Czy jestem ostatnim prawdziwym kowalem run? Nie, to nie może być prawda. Jeśli jesteś uczniem jednego z nas, zaklinam Cię na Twych przodków, nie lekceważ swego posłannictwa. Jeśli zaś niniejsza księga tylko wpadła Ci przypadkowo w ręce, oddaj ją komuś, kto będzie mógł z niej skorzystać z pożytkiem dla siebie i całego naszego rodu.

Dawno temu sztuka kucia run była wspaniałym i wciąż rozwijającym się rzemiosłem. Każdy z kowali posiadał wybitne umiejętności i moce, dzięki którym tworzył coraz to nowe znaki. Dziś, kiedy blask naszej chwały zgasł, niczym promienie zachodzącego słońca na zaśniedziałym pucharze, pamięć o kuciu run odeszła. Potrafimy wykuć jedynie kilka najprostszych znaków i... nic więcej. O mocy, którą władali nasi przodkowie, możemy jeno śnić. Dawne czasy już nie powrócą. Nigdy.

Mędrzec, kapłan i kowal run – oto trzy najwspanialsze z zawodów. Profesje będące misją i wyzwaniem, którego podjąć się mogli tylko najszlachetniejsi, najmądrzejsi i najwytrwalsi z nas. Wśród krasnoludów byliśmy darzeni

Magdalena Jędrzejczak



niespotykanym w dzisiejszych czasach szacunkiem i zaufaniem. Sam król kłaniał się nam i zawsze z uwagą słuchał naszych rad. Genialni inżynierowie, niezwykli złotnicy, jubilerzy. Wytrwali górnicy. Obdarzeni magiczna mocą kowale run. Z nich wszystkich słynie krasnoludzki ród. Jednak gildia skostniała, kopalnie stoją opuszczone, a my zatraciliśmy swój talent. Gdzieś przerwała się nić tradycji. I pomyśleć, że jeszcze kilkaset lat temu każdy z naszych górników miał własny kask z wykutym nań runem latarni, własny kilof, którego nie sposób było złamać... Teraz tylko przymocowana do kasku świeca rozjaśnia mroki kopalni... I tylko stemple stoją jak dawniej, dumne i niełamalne, utrzymując strop, chroniąc życie dzielnych górników.

Musisz wiedzieć, iż niezwykle trudno było zostać kowalem run. Aby zostać przyjętym na naukę u jednego z nas, krasnolud już za młodu musiał zasłynąć wyjątkową mądrością i szlachetnością. A ponieważ w każdym mieście kowali run nie było więcej niż dwóch lub trzech, tylko ci najlepsi byli wybierani. Każdy z kowali run brał więc sobie jednego lub dwóch uczniów i zaczynał ich uczyć. Mnie się udało. Zostałem przyjęty przez Thurgroma. Uczył mnie pokory i szacunku do starszych. Uczył pracowitości i wytrwałości. A przede wszystkim uczył mnie trudnej sztuki kucia. Nie, nie run. Na to miał przyjść czas wiele lat później. Na początku musiałem stać się świetnym kowalem. Najlepszym w całym mieście. Musiałem kuć, kuć i kuć. A w przerwach w pracy uczyłem się naszej historii i tradycji. Thurgrom poświęcał mi wiele czasu. Wciąż pilnował, bym czytał i analizował zgromadzone w jego bibliotece księgi. Często sprawdzał, czy pojmuję ich treść i czy wyciągam właściwe wnioski. Nauka była niezwykle ciężka i żmudna. Jednak nie bałem się jej. W tamtych czasach nie czuliśmy strachu przed pracą i poświęceniem, nie szukaliśmy najprostszych dróg.

Nie mogłem doczekać się chwili, kiedy Mistrz pokaże mi, jak kuć runy. Musicie wiedzieć, iż byliśmy zazdrośni. Bardzo trudno przychodziło nam dzielenie się z kimś naszą wiedzą. Zdobywaliśmy ją kosztem mnóstwa czasu i ciężkiej pracy. Nie chcieliśmy przekazywać jej byle komu. Niektórzy z kowali run woleli wręcz zginąć, niż zdradzić swe sekrety niegodnej osobie. Umierali, zabierając tajemnicę do grobu. Taki też był Thurgrom. Każdego dnia czułem, że muszę mu wydzierać wiedzę, że on nie chce się nią z nikim dzielić. Teraz, po tych wszystkich latach rozumiem, że to wszystko miało sens, nie było przypadkowe. Mistrz doskonale wiedział, co czyni. Sprawiał, iż pragnąłem tej wiedzy, że chciałem się uczyć, że marzyłem o poznaniu sekretu kucia run. Dzięki temu nauka szła mi łatwiej, z przyjemnością zapamiętywałem każde jego słowo. Jednak to właśnie zazdrosne strzeżenie umiejętności sprawiło, że sztuka kucia run upadła. Mistrzowie wciąż szukali uczniów, którym mogliby przekazać swoją wiedzę, spędzali całe życie na poszukiwaniach kogoś, kogo uznaliby wartym poznania tajemnicy kucia. Umierali, nie odnajdując godnego następcy. Wiedza o runach odchodziła w niepamięć. Ilu krasnoludów potrafi dziś kuć runy? Dziesięciu? Pięciu? Ja jeden? Byliśmy zbyt zazdrośni. I to nas zgubiło

Mijały lata, dorastałem i mężniałem. Stawałem się coraz lepszym kowalem, a moja wiedza była coraz większa. Przyjaciele z dzieciństwa rozeszli się po świecie, część zginęła w bitwach, niektórzy mieli na swym koncie już wiele osiągnięć: tunele, katedry, warownie. Ja wciąż pracowałem. Wciąż byłem tylko uczniem. Mistrz stale powtarzał, że kowal run nie jest darzony szacunkiem za piękną szatę. Nawet umiejętność kucia run nie czyni go najszlachetniejszym z krasnoludzkich mężów. Liczy się jedynie mądrość, niezwykła wiedza i szlachetność. Upór, wytrwałość i pracowitość. Dlatego wciąż pracowałem. Kiedy dziś patrzę na ludzkie Imperium, gdy widzę ludzi w ich szalonej gonitwie za pieniądzem, zyskiem i władzą, nie mogę uwierzyć, że to właśnie oni zajęli nasze miejsce. Nie pojmuję, dlaczego oni sprawują władzę nad światem, a my jesteśmy tylko reliktem przeszłości. Co nas zgubiło? Co by było, gdyby to ludzie, a nie my przed wiekami bronili świata przed inwazją Chaosu? Czy skończyliby tak jak Khazadowie? Czy w ogóle świat istniałby jeszcze? Czy może trwa tylko dlatego, że to właśnie my stanęliśmy do walki? Czy dzisiejszy świat jest wart tamtego poświęcenia?

Pamiętam dwudziesta piąta rocznicę rozpoczęcia mojej nauki. To był straszny dzień. Uświadomiłem sobie, że od dwudziestu pięciu lat wciąż pracuję i jeszcze nic nie osiągnąłem. Załamałem się. Uciekłem w góry. Była mroźna noc. Hulający w dolinach wiatr wygrywał przeraźliwe melodie. Nie zastanawiając się nad konsekwencjami, ruszyłem ku szczytom. Chyba chciałem ze sobą skończyć. Potem nagle przyszła lawina, za nią dzikie zwierzęta, głód, mróz... Dopiero po czterech dniach odnalazłem drogę do domu. Przeziębiony, głodny i krańcowo wyczerpany, stanąłem u drzwi pracowni. Thurgrom spojrzał na mnie i wyrzekł słowa, które po dziś dzień dźwięczą mi w uszach: „Jesteś gotów, chodź ze mną". Założył swój odświętny, futrzany płaszcz i wyszedł z domu. Cóż miałem zrobić? Ruszyłem za nim. Tamtej nocy miałem gorączkę, byłem wycieńczony i przerażony. Wydarzenia, które miały wtedy miejsce, zlały się w jedno, zawirowały w mojej świadomości i przeplotły z innymi, wcześniejszymi – oraz z marzeniami. Jak przez mgłę widzę Mistrza, który ruszywszy nieznaną mi dorad ścieżyną dotarł do przełęczy, a następnie do groty, w której stał olbrzymi miech, kowadło... Tamtej nocy widziałem, jak Thurgrom kuł runy. Pamiętam, jak śpiewał, pamiętam płomienie strzelające wysoko, ku samemu sklepieniu, pamiętam błyski światła oraz elektryzujący dotyk magicznej energii, gromadzącej się w grocie... Zemdlałem.

Następnego dnia rozpoczął się kolejny etap mojej edukacji. Nauka kucia run. Nim jednak do niej przystąpiłem, Mistrz dał mi tydzień na odpoczynek. Podarował mieszek złota i kazał ruszyć w miasto. Miałem się „wyszaleć". Z radością ruszyłem do grodu, chciałem odwiedzić dawnych przyjaciół, pograć w karty, upić się, wszcząć rozróbę. Po prostu dobrze się zabawić. Wytrzymałem tylko trzy dni. Nie byłem tym samym krasnoludem, co niegdyś. Thurgrom kazał mi ruszyć do miasta, abym zobaczył, jak bardzo się zmieniłem przez te wszystkie lata; chciał, bym dostrzegł to, iż stałem się jednym z nich, kowali run. Dwadzieścia pięć lat to dużo. Część z moich przyjaciół już dawno nie żyła, cześć wyjechała, a ci, którzy pozostali... Już nie mieliśmy wspólnych tematów do rozmów, gra w karty nie bawiła jak niegdyś, alkohol nie sprowadził niczego poza bólem glowy. Pożegnałem się z przyjaciółmi i wróciłem do mojego jedynego domu – pracowni Thurgroma.

Od tamtego dnia minęło wiele lat, wiele lat prawdziwej nauki kucia run. Najpierw tylko przyglądałem się pracy Mistrza, później mu pomagałem, wreszcie po kolejnych latach wykułem pierwszy run. To było wspaniale uczucie. Wtedy właśnie zrozumiałem, dlaczego kowale ukrywają sekret kucia run, dlaczego nie chcą się nim dzielić, dlaczego tajemnicę przekazują tylko jednemu, wybranemu uczniowi. Chwila kucia run jest niezwykłym wydarzeniem, za każdym razem innym, jeszcze wspanialszym i donioślejszym niż poprzednie. To coś niezwykle osobistego i szczerego. To prawdziwa nagroda za dziesiątki lat ciężkiej nauki i pracy.

Zdajesz sobie sprawę z tego, iż kucia run nie można nauczyć się z księgi. Nie jestem w stanie przekazać Ci wiedzy o tworzeniu magicznych znaków za pośrednictwem tego tylko woluminu. Zresztą, nie to było moim zamiarem. Co nim było? Jeszcze nie wiesz? Pragnąłem przebudzić Cię z snu. Rozejrzyj się wokół, czy widzisz co stało się z naszym światem? Czy widzisz te ciasne, brudne i śmierdzące ludzkie miasta? Niemal cała ludzka arystokracja jest już zbratana ze złem i podległa bogom Chaosu. Nadchodzą ciężkie dni. Nie możemy czekać. Nastał czas przebudzenia. Jeśli czujesz w sobie moc, a wierzę, iż Grungni pozwolił odnaleźć księgę właściwej osobie, rusz do Karak Hirn, odnajdź zagubioną ścieżynę, tę samą, którą czterysta lat temu prowadził mnie mój Mistrz. Czekam tam na Ciebie. Rozpoczniemy naukę. Nadszedł bowiem czas odrodzenia. Musimy przygotować się do walki. W przeciwnym wypadku ten świat zginie.

*Na tym kończy się zapis w księdze. Opowiedziano w nim, jak wyglądało ongi terminowanie u mistrzów kowalstwa, jak ciężką było ono pracą. Zapewne są wśród Was osoby, które zapragnęły zostać kowalami run, pociągnąć dalej nić tradycji. Pomogą im w tym poniższe informacje. Należy jednak pamiętać, że przyjęcie na termin u kowala run to wielki zaszczyt, który nie spotyka byle jakiego chłystka. Bohater gracza musi zasłużyć sobie nań wielkimi przymiotami ducha i ciała, udowadnianymi w ekstremalnych sytuacjach.*

## Uczeń Kowala Run:

| Sz | WW | US | S | Wt | Żyw | I | A | Zr | Cp | Int | Op | SW | Ogd |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | +10 | +10 | +1 | +1 | +2 | +10 | | +10 | +10 | +10 | | +10 | |

**Punkty Magii:** +2k8

**Umiejętności:** Czytanie/pisanie, Język tajemny-gildii kowali run, Śpiew, Sztuka, Etykieta, Historia, Kowalstwo

## Kowal Run:

| Sz | WW | US | S | Wt | Żyw | I | A | Zr | Cp | Int | Op | SW | Ogd |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | +20 | +10 | +1 | +2 | +3 | +10 | +1 | +20 | +20 | +20 | +10 | +20 | +10 |

**Punkty Magii:** +2k8

**Umiejętności:** Wiedza o runach, Medytacja, Wykrywanie magii, Kucie run

## Mistrz Kowali Run:

| Sz | WW | US | S | Wt | Żyw | I | A | Zr | Cp | Int | Op | SW | Ogd |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | +30 | +20 | +2 | +3 | +5 | +10 | +2 | +30 | +40 | +40 | +20 | +40 | +20 |

**Punkty Magii:** +2k8

**Umiejętności:** Bardzo wytrzymały, Identyfikacja przedmiotów magicznych, Wykrywanie istot magicznych, Kucie mistrzowskich run

**Jezyk tajemny – gildii kowali run**: jest to niezwykle skomplikowany język, będący żargonową odmianą khazalidu. Członkowie gildi kowali run stworzyli ten język w obawie przed utratą sekretów związanych z kuciem znaków. Żadna osoba, nie będąca uczniem kowala run, nigdy nie zostanie nauczona tego języka.

**Wiedza o runach**: bohaterowie z tą umiejętnością potrafią rozpoznać, czy dany przedmiot jest przedmiotem runicznym. Mogą też spróbować określić przybliżone własności danej rzeczy, w tym celu wymagane jest przeprowadzenie testu wiedzy, który określi, czy bohater zetknął się kiedyś z podobnym runem.

**Kucie run**: umiejętność tę można zdobyć dopiero po wielu latach nauki. Składają się na nią między innymi umiejętność kucia, wiedza o istocie magii i kontroli nad nią, znajomość run oraz wiele innych czynników, które w połączeniu pozwalają krasnoludzkiemu kowalowi stworzyć magiczny przedmiot.

**Kucie mistrzowskich run** – runy mistrzowskie są wyjątkowymi, jedynymi w swoim rodzaju i bardzo potężnymi znakami. Z ich wykuwaniem wiąże się wiele specjalnych reguł, których należy przestrzegać. Główna zasada dotyczących tworzenia mistrzowskich run mówi, iż na jednym przedmiocie nie może być wykutych więcej niż jeden taki znak, bowiem ich potężna moc zniszczyłaby przedmiot, a nawet mogłaby zabić kowala.



Magdalena Jędrzejczak

# Wystarczy mieć duszę szeroko otwartą...

## Rzecz o sztuce elfów

**Kasia Ruszkowska Thil'nen**

Poniższe materiały nie są oficjalnymi rozszerzeniami gry WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

Kiedy rasa elfów była jeszcze młoda, poznawała świat wszystkimi zmysłami i zaczynała go kochać. Na początku trudno było go zrozumieć, jednak starsi przekazywali młodszym zdobytą w pocie czoła wiedzę i w ten sposób nie zanikała ona, lecz ciągle się rozwijała, udoskonalana przez kolejne pokolenia. Każdej rzeczy nadawano imię, przez co w oczach elfów stawała się ona jeszcze piękniejsza. Wkrótce Starszy Lud dostrzegł, że imiona nie odzwierciedlają do końca istoty przedmiotów i że mają w sobie tak wiele znaczeń i piękna, iż zwykłymi słowami nie da się tego odzwierciedlić. Zaczęto więc tworzyć wiersze, aby misterny splot słów dokonał tego, czego nie potrafiło jedno. Wielu elfom to jednak nie wystarczało. W ich duszach każda rzecz przyjmowała wielorakie postacie, za każdym razem inne. Zrozumiały w końcu, że istota rzeczy zmienia się w interakcji z ich duszami. I tak elfy zaczęły malować, rzeźbić, tkać, śpiewać, tańczyć, haftować, grać – tworzyć sztukę. Ponieważ zaś są towarzyskimi stworzeniami, wymyśliły też wiele form sztuki zbiorowej, jak teatr czy sztuka miłosna. W późniejszych latach także inne rasy przejęły i przekształciły na swój sposób twory wysublimowanej elfiej kultury.

W społeczności Leśnych Elfów sztuka odgrywa bardzo ważną rolę. Każde Dziecko Drzew zajmuje się nią w taki lub inny sposób. Dlatego też nie istnieje żaden bóg, który byłby szczególnym jej patronem, za to każdy czasem zsyła na swych ulubieńców natchnienie. Niektórzy elfi artyści patrzą w gwiazdy, zachwycają się księżycami, inni znów słońcem czy śpiewem słowika, dla innych wena kryje się w winie lub zapachu jeziora o świcie. A każdy z nich powie Wam: wystarczy mieć duszę szeroko otwartą...

Jako że elfy to wielkie indywidualności, każdy z nich inaczej pojmuje i tworzy sztukę. Na dobrą sprawę opiera się ona wszelkiej kwalifikacji, jednak po dokładnej analizie i zastrzeżeniu, że jest to podział wysoce niedoskonały, wśród dzieł można wyróżnić trzy główne nurty – przyrodniczy, humanistyczny i żywiołowy (mam tu oczywiście na myśli cztery żywioły, a nie charakter twórczości...). Istnieje jeszcze czwarty, mniej popularny nurt, przez bardziej konserwatywnych osobników w ogóle nie uważany za sztukę – elmeryzm (*elmer* znaczy w eltharinie tyle, co nowoczesny, awangardowy; słowo używane czasem w znaczeniu pejoratywnym na określenie krasnoludzkich – i nie tylko – wynalazków). Należy przy tym pamiętać, że podział dotyczy dzieł, ale nie artystów. Każdy bowiem reprezentuje jednocześnie wszystkie i żaden z tych trzech nurtów – jeśli ktoś żyje tysiąc lat, to naprawdę zdąży spróbować wszystkiego, wierzcie mi!



*Magdalena Jędrzejczak*

### NURT PRZYRODNICZY

Przedstawiciele tego nurtu to artyści, którzy za główny (podkreślam: główny, nie jedyny!) i najbardziej fascynujący temat uznali przyrodę. W niej znajdują najpełniejszy obraz świata, a także spełnienie twórcze. Nurt ten dopuszcza oczywiście wszystkie formy sztuki, jedną zaś specyficzną – **Zaklinaczy Roślin** (*Kan'aldae*). Są to artyści, dla których rośliny to najwyższe stadium piękna i którzy pragną im właśnie poświęcić swoją sztukę. To oni zajmują się wytwarzaniem *talanów* – śpiewając i tańcząc wokół drzew sprawiają, że ich gałęzie powoli układają się same w wygodny, żywy dom. Niektórzy z nich potrafią w ten sam sposób zmienić kolor i kierunek wzrostu kwiatów. Spędzają wiele czasu na leśnych łąkach i polanach, pokrytych

bujnym kwieciem. Dzięki ich zabiegom widziane z góry, stają się dziwnym i pięknym obrazem, tworzonym przez barwne płatki ciągle żywych roślin.

To również Zaklinacze tworzą słynne elfie łuki. Zaklinając swym śpiewem specjalny rodzaj drzew, sprawiają, że wybrane gałęzie zaczynają przybierać odpowiedni kształt. Po jakimś czasie żywy łuk jest już gotowy.

Należy zwrócić uwagę, że tak dogłębne zrozumienie natury roślin zostawia piętno na charakterze artysty. Tak więc Zaklinacze Roślin to istoty na ogół cierpliwe, potrzebujące dużo czasu na podjęcie jakiejś decyzji, niezwykle uparte w dążeniu do wyznaczonego celu, delikatne i ciche. Wolą obserwować niż być w centrum uwagi, ale ich mądrość jest znana wszystkim, dlatego często zasięga się ich rad.

Niektórzy uważają Przyjaciół Zwierząt za odpowiednik Zaklinaczy Roślin w świecie zwierzęcym. Część ostrouchych się z tym zgadza, inni nie – wszystko zależy oczywiście od indywidualnej interpretacji!

W pobliżu elfich wiosek nierzadkim widokiem jest smukła elfka z rozwianym włosem, jednym pędzlem w zębach, drugim w ręku, z pomazaną paletą, stojąca przed sztalugami i błagająca jakiegoś Przyjaciela Zwierząt, żeby te trzy rysie jeszcze przez minutę pozowały do scenki rodzinnej...

Istnieją też artyści, którzy tańczą ze zwierzętami, śpiewają z nimi, naśladują je i kochają (cóż, miłość też jest sztuką – pamiętajmy o tolerancji!). Wyobraźcie sobie tylko trzy elfy i trzy wilki, wyjące razem podczas księżycowych nocy...

Nierzadko zdarza się też taka przyjaźń z drzewami (ale z tą miłością to już może tym razem nie przesadzajmy...). Gdzie lepiej pisze się wiersze, jak nie na konarze tysiącletniego, ukochanego buku?

## NURT HUMANISTYCZNY (ELFISTYCZNY?)

Fascynacja elfim, ludzkim, halflińskim, a nawet czasem krasnoludzkim ciałem, umysłem i w ogóle bytem jest również bardzo powszechna wśród najstarszej rasy. Wymienione istoty humanoidalne stają się głównymi motywami obrazów, rzeźb, kilimów, haftowanych ozdób czy też innych dzieł, są bohaterami wierszy, poematów powieści, sztuk. Oczywiście, jedna z form sztuki, miłość, jest w tym nurcie najbardziej kultywowana. Należy jednak pamiętać, że (zwłaszcza na wyższych stopniach wtajemniczenia) nie jest to zwykły stosunek, lecz mieszanina delikatności, subtelności, magii, finezji i pożądania, doskonałe połączenie piękna w postaci dwóch (lub więcej...) ciał. To po prostu... sztuka!

Humaniści częściej niż inne elfy decydują się na opuszczenie wioski – oczywiście w celu znalezienia pożywki dla twórczości. Można ich czasem ujrzeć w wiosce czy w mieście, włóczących się z kawałkiem spreparowanej kory albo pergaminu. Większość jednak nie opuszcza wiosek i często zostaje bardami (Strażnikami Legend).

Dla artysty piękno tkwi nie tylko w przedmiotach powszechnie uznawanych za piękne. Niektórzy znajdują natchnienie w przemocy, okrucieństwie, szpetocie, perwersji – cokolwiek podsunie artystyczna dusza. Najważniejsze jest jednak, aby nie być szablonowym. Choć oczywiście czasami to właśnie szablon jest oryginalny...

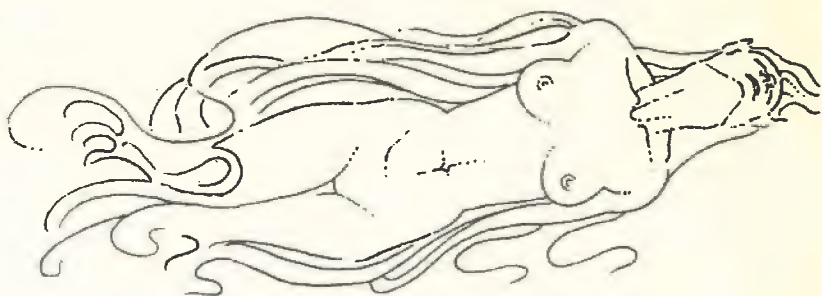
## NURT ŻYWIOŁÓW

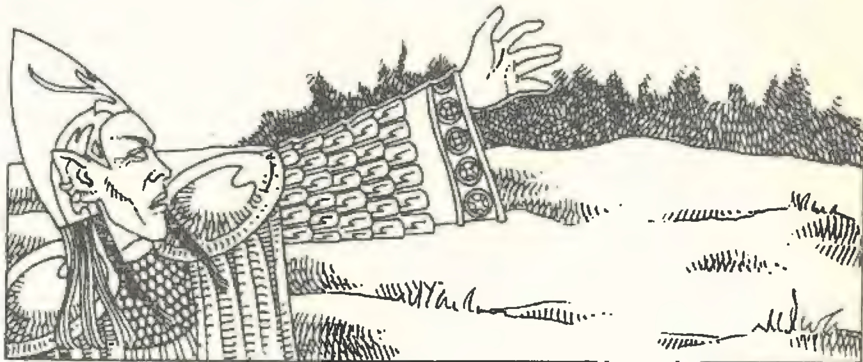
Przedstawiciele tego nurtu są zafascynowani potęgą i naturą żywiołów. To właśnie one stanowią główny temat ich twórczości, inspirują i podniecają wyobraźnię. Oprócz „zwykłych" form sztuki, wśród artystów tego nurtu powstali wyspecjalizowani Zaklinacze.

**Zaklinacze Wiatru** (*Kan'sullen*) są szaleni, zmienni, nieobliczalni, niespokojni, niezrozumiali – tacy, jak sam wiatr... Potrafią wykorzystywać jego naturę do tworzenia niepowtarzalnych dzieł. Im bieglejszy jest Zaklinacz, tym więcej magii, a mniej techniki używa, aby zapanować nad żywiołem. Wielu z nich to muzycy i tancerze. Tworzą przeróżne instrumenty – od prostych piszczałek i dzwonków, aż po bardzo skomplikowane sekwencje dźwiękowe, na których „gra" wiatr. Jest to dziwna i urzekająca muzyka, uzupełniana często śpiewem czy tańcem artysty. To oczywiście tylko jeden przykład na wykorzystanie mocy wiatru. Każdy artysta ma swoje pomysły, a każde dzieło jest niepowtarzalne...

**Zaklinacze Ognia** (*Kan'arye*) to elfy o gwałtownym usposobieniu, bawiące się gniewem i innymi silnymi emocjami, wykorzystując ich energię jako bodziec do twórczości. Ogień to ich pasja i wieczna miłość, w której spalają sami siebie... Fascynuje ich piękno destrukcji tak jak i spontaniczny, gwałtowny akt tworzenia. Ich dzieła często kończą żywot w oczyszczających płomieniach, gdyż tylko wtedy w oczach twórców stają się doskonałe.

Do Zaklinaczy Ognia należą, na przykład, elfi kowale, którzy dzięki przyjaźni z tym żywiołem, potrafią wykonywać niezrównaną, delikatną broń, subtelną i lekką, a przy tym





*Magdalena Jędrzejczak*

ostrzejszą od krzyku sokoła. Wytwarzają oni także przepiękną elfią biżuterię, korzystając przy tym z pomocy...

**Zaklinaczy Ziemi** (*Kan'eail*). Te raczej spokojne i stałe elfy kochają nade wszystko Matkę Ziemię, jej siłę witalną, każącą wiecznie i od nowa rodzić oraz podziwiają skarby, ukryte głęboko w jej wnętrzu. Dlatego też są nielicznymi ze szlachetnej rasy, którzy znajdują wspólny język z krasnoludami. Dzięki głębokiemu zrozumieniu natury ziemi, potrafią odnajdywać szlachetne kamienie i kształtować je zgodnie ze swą artystyczną wizją. Jednak pomyliłby się ten, kto uznałby te elfy za chciwe czy zaślepione żądzą zdobycia klejnotów. Nie zapominajmy, że to artyści! Dla nich najcenniejsze diamenty czy szmaragdy mają wartość piękna, które można w nich odkryć. Czasem więc drogocenniejsza będzie zwykła grudka błota niż największy nawet brylant – to tylko kwestia tego, jak na nią spojrzy artysta...

**Zaklinacze Wody** (*Kan'anen*) to osoby niezwykle wrażliwe i delikatne, bardzo emocjonalne, choć w jakiś dziwny, głęboki sposób spokojne... Ich miłość do wody jest bardzo silna podziwiają ją jako żywioł dający życie – stały, a jednocześnie wciąż zmienny. Potrafią kierować biegiem strumieni tak, aby zapisały one korytem jakiś znak czy symbol, który ujrzeć można z lotu ptaka. Tworzą w malowniczych miejscach wodospady, na które światło słońca w jakimś momencie dnia pada w szczególny sposób, rozjarzając wodę. Czasem kierują umiejętnie strumień wody na jakiś głaz, rzeźbiąc go w ten sposób. Inwencja twórcza jest nieograniczona!

## ELMERYZM

Jak już pisałam, to dosyć kontrowersyjny nurt w elfiej sztuce. Dzieła mają za zadanie szokować, zaprzeczać, wyzywać i podawać w wątpliwość. Jego przedstawiciele to albo młode elfy, dające wyraz buntowi, lub osobniki bardzo sędziwe i znudzone, które próbowały już wszystkiego... Wielu z nich trudni się alchemią, próbując wynaleźć nowe sposoby utrwalania bądź tworzenia dzieł (złośliwi twierdzą, że ich twórczość to po prostu wyniki nieudanych eksperymentów...).

Jako przykład dzieł elmerycznych mogę podać: obraz pt. „Czarny kwadrat na czarnym tle", autorstwa Aei'lor Skulonej w Trawie, będący po prostu czarną kartką; rzeźbę, przedstawiającą odarty z kory pień drzewa i przyszpilone do niego kilka motyli, pt. „Jestem naturalna", autorstwa Maol'li Trzymającej Wiatr; czy też dzieło pt. „Mam cię w nosie", autorstwa Gaeth'a Czarnego Jastrzębia, przedstawiające odcięty mały palec artysty, służący za nos ulepionego ze śniegu bałwana.


Magdalena Jędrzejczak

## TEATR

Teatr to forma sztuki zbiorowej, uprawianej przez Dzieci Drzew. Choć wiele z nich pisze dramaty, przedstawienia to zazwyczaj czysta improwizacja. Nazywane są wtedy *oian'rath*, czyli „zniewolenie pełne wolności" (aby zrozumieć, co to znaczy, trzeba być elfem...). W *oian'rath* uczestniczy najczęściej również widownia – widzowie mogą bez przeszkód wchodzić i schodzić ze sceny w dowolnym momencie, tak samo zresztą jak aktorzy. Nierzadko wszystkim uczestnikom teatru rozdawane są różnego rodzaju środki halucynogenne – wtedy cała zabawa staje się o wiele ciekawsza.

Nie sposób wymienić wszystkich form sztuki, uprawianych przez elfy. Na dobrą sprawę każdą czynność przez nie wykonywaną można by uznać za sztukę. Lecz postaram się wymienić chociaż te najbardziej popularne: malarstwo, rzeźba, literatura (proza, poezja, dramat), zaklinanie roślin i żywiołów, muzyka, magia, taniec, tkanie, miłość, magia, haftowanie, teatr, kowalstwo artystyczne itp.

Najstarsza z ras jest ogólnie uzdolniona artystycznie, mimo to występuje również wśród nich szczególny dar bogów, zwany talentem. Te z elfów, którzy najlepiej potrafią ów dar wykorzystać, cieszą się dużym poważaniem w społeczeństwie, ze względu na wrażliwość i oryginalne spojrzenie na świat.

Podczas święta *Beltaine*, które przypada raz do roku, w dzień wiosennego zrównania dnia z nocą, wszystkie Leśne Elfy gromadzą się w Loren na wielkiej orgii, trwającej z reguły kilka dni i nocy. Na *Beltaine* przygotowuje się wiele dzbanów wina, wiele funtów mięsa i wszelakiego jadła. Podczas uczt ma miejsce wiele ważnych wydarzeń. Między innymi wybierany zostaje na cały rok *Sean'chaid*, Widzący Światło – najlepszy artysta wśród wszystkich elfów. Specjalnie wyłonione jury ocenia dzieła wielu twórców, którzy zgłaszają się dobrowolnie, i wybiera najlepsze. Jego autor zostaje Widzącym Światło, wyrocznią w sprawach sztuki, doradcą królowej elfów oraz tym, który w noc *Beltaine* obudzi ją, nadając jej nowe imię. Elfy wierzą, że gdyby *Sean'chaid* nadał królowej

fałszywe imię, nie obudziłaby się aż do następnego święta.

Dzięki wiosennemu świętu miesza się krew członków Starszego Ludu z różnych stron świata, przez co nie dochodzi do degeneracji. W czasie *Beltaine* nadzieja, radość i dobroć wypełniają serca elfów, dając im siłę na przetrwanie kolejnego roku. Jest wtedy z nimi błogosławieństwo wszystkich Bogów...

## SPECYFICZNI ARTYŚCI

Istnieje też wielu artystów, których nie da się zaliczyć do żadnego z nurtów. Opiszę tylko kilku z nich, znanych graczom i MG z przygód...

**Tancerze Wojny** to najlepsi z elfich wojowników. Są jednymi z nielicznych istot na świecie, które walkę uważają za sztukę. Nie widzą w niej brutalnego mordu, nieprzyjemnego wysiłku, uciążliwego obowiązku czy też krwawej jatki; przyjemności nie sprawia im cierpienie innych. Dla nich zapach potu, krwi i wilgotnej ziemi to preludium, szczęk stali o stal, krzyki rannych i bojowy śpiew to muzyka, w takt której wykonują zawrotny, straszliwy taniec. Pieśń roztańczonej w żyłach krwi cenią ponad śpiew ptaków, ciężar miecz w dłoniach ponad lekkość pióra czy pędzla. Tańczą ze śmiercią i w każdej sekundzie się jej wymykają, śmiejąc się jej w twarz, kiedy gubi ich wrogów. I to jest ich sztuka.

**Tancerze Cienia** (Breakdancers) – te młode elfy wymyśliły swoją własną formę sztuki. Ma ona w sobie coś z elmeryzmu, ale Tancerze Cienia nie przyznają się do przynależności do tej grupy, gdyż negują wszystko, co robią inne elfy. Oni uprawiają graffiti. Używając pędzelków, zaopatrzonych w małe zbiorniczki z farbą, artyści ci ozdabiają malunkami wszystko w zasięgu wzroku. A więc: drzewa, mury, ściany budynku, wychodki, stajnie, meble, drzwiczki dyliżansów, twarze śpiących przyjaciół i oczywiście swoje własne... Farby, których używają, są trudne do usunięcia. Część Tancerzy Cienia ma przy sobie zmywacz, ale większość nie czuje potrzeby używania go (Że co? Że mam brudne palce? Ojej, teraz ty też masz! O, twarz też!).

**Minstrele** to dziwne elfy. Wyruszają na szlak, aby szukać przygód i tematów pieśni. Swą sztuką zarabiają na chleb (i wino!), ich języki potrafią tak wymówić słowa, aby nabrały innego znaczenia. Lutnia w ich ręku często zamienia się na miejsca z mieczem, a odwaga z tchórzostwem. Jednak minstrele potrafią być wspaniałymi towarzyszami podróży, umilając długą drogę dźwiękami lutni i pięknym głosem.

### *Hymn Tancerzy Wojny*

*Zmęczeni wiecznym światem*
*patrzymy w starcze oczy drzew,*
*czytając w nich ogień i wiatr*
*dla nas przeznaczony.*
*Przebudziliśmy dla was Gwiazdy najjaśniejsze,*
*Wasze światło błyszczy w oczach radością*
*dawno uśpioną smutkiem.*
*Klingi naszych mieczy zatańczą znowu dla Was,*
*a krew nieprzyjaciół złożymy u stóp Tych,*
*którym ona należna przez naszą zemstę.*
*Nad polem bitwy sokół wplątuje w elfów włosy*
*zwycięstwa jasny płomień.*
*Pijemy szał z krzyku wrogów,*
*tańczymy wśród ich gorących ciał pachnących strachem i śmiercią.*
*A my,*
*tancerze wojny,*
*tancerze zemsty,*
*tancerze Gwiazd,*
*nad ich ciemnymi głowami szybujemy niczym przeznaczenie.*
*Włosy splątane z wiatrem,*
*krew krzycząca jak ogień*
*szaleje w naszych żyłach.*

*Biegnijmy po drodze życia,*
*niech kurz pokryje inne twarze,*
*nasz śpiew wzbije się aż do Gwiazd.*
*Więc tańczmy dla Nich,*
*w hołdzie składając taniec i walkę,*
*najpiękniejsze z darów.*

*A nasze serca wciąż nie syte zemsty*
*za krzywdy wszech czasów.*

Na tym kończę swój wywód o elfiej sztuce. Mam nadzieję, że przybliżyłam Wam choć trochę to niezwykle zawikłane zagadnienie. Gorąco namawiam graczy, aby, odgrywając elfy, starali się zwrócić uwagę również na tworzoną przez nie sztukę. Jeśli sami nie macie żadnych talentów, nie stanowi to żadnego problemu. Spróbujcie po prostu wymyślić czy opisać dzieła Waszych postaci – MG z radością za taką perełkę przydzieli dodatkowe PD. Poza tym gwarantuję, że ułatwi to wczucie się w elfa. I czyż nie będzie to po prostu dobra zabawa? (Tak, wiem. Hedonizm, hedonizm i jeszcze raz hedonizm...)

Pamiętajcie – u elfów nie ma żadnych zasad i panuje pełna wolność. Ich twórczość rozwija się z wiekiem i dojrzewa – a ma na to około tysiąca lat. Dlatego każdy artysta próbuje swoich sił praktycznie we wszystkich formach, stylach, nurtach i dziedzinach sztuki. Wystarczy mieć duszę szeroko otwartą...

# MIEJSKIE LEGENDY

MICHAŁ STUDNIAREK

Tekst nieautoryzowany przez firmę White Wolf

*Co to, kolejni goście? Siadajcie. Dużo was dzisiaj, nie spodziewałem się nawet... O co chodzi? Czegóż się tak boicie? Ze mną jesteście bezpieczni. Cóż takiego widzieliście? I wszedł w mur, powiadacie? Hm, pewnie był to szponiak służący duchowi tego miasta. Tak, gdybyś nie wiedział, przyjacielu, każde miasto ma swego ducha... Czy twój mentor niczego cię nie nauczył? Nie ma powodu, by się ich obawiać, jeśli dobrze się je traktuje. Potrafią być nawet pożyteczne... Ale to inna historia. Pewnie jesteście złaknieni nowych opowieści, co? Dobrze, opowiem wam kilka scen z mojego życia... Zobaczycie, co potrafi kryć się w zaułkach uliczek. Gdyby któryś z was byłby tak uprzejmy i nabył dla mnie butelkę wody mineralnej bez gazu, byłbym wdzięczny. A zatem... hmmm, tak... Od czego by tu zacząć?*

## CZARNA WOŁGA

*Działo się to jeszcze w latach pięćdziesiątych, kiedy dopiero co osiedliłem się w tym mieście. Caern był jeszcze słaby po wojnie, a szczep dopiero się formował; nie miałem nawet własnej watahy. Otóż pewnego lipcowego popołudnia siedziałem jak teraz, w parku, i dokarmiałem gołębie, które tylekroć wiernie nam służyły. Koło mnie spacerowały rodziny z dziećmi, zakochane pary, małżeństwa w różnym wieku... W pewnym momencie zauważyłem, jak zza zakrętu wyłania się wołga, czarna jak noc, z przyciemnianymi szybami. Zaparkowała przy krawężniku od strony placu zabaw. Zaintrygowała mnie, gdyż takimi samochodami jeździła wówczas tylko partyjna elita. Z początku myślałem, że przyjechali po czyjegoś synka, aby zabrać go wraz z opiekunką do domu. I rzeczywiście, wkrótce do wozu wsiadł mały, może sześcioletni chłopczyk z wielką, kolorową piłką. Wołga ruszyła, a wtedy usłyszałem przeraźliwy krzyk. Zza krzaków wyskoczyła młoda kobieta i wołając: „Stójcie! Zatrzymajcie się!" biegła za przyspieszającym samochodem. Zorientowałem się, że było to porwanie i pognałem przez park, chcąc dopaść samochód na zakręcie. Gdy zdyszany stanąłem na skrzyżowaniu, samochodu nie było. Jakby rozpłynął się w powietrzu. Nawet zapytany przeze mnie milicjant o niczym nie wiedział; a może nie chciał wiedzieć? Kiedy wróciłem do caernu, opowiedziałem wszystko moim braciom; ku swemu zaskoczeniu usłyszałem, że nie ja jeden widziałem ową czarną wołgę. Nikomu jednak nie udało się zapamiętać jej numeru ani znaków szczególnych.*

Czarna wołga należy do jednej z najpopularniejszych legend miejskich. Znana w całej Polsce, zdała się odejść w zapomnienie wraz z „odwilżą" po śmierci Stalina. Tak naprawdę jednak zmienia się tylko marka samochodu, a porwania dzieci trwają nadal. Kto za nimi stoi, nie wiadomo. Garou podejrzewają o to Pentex, który wykorzystuje dzieci do swoich tajemnych i zakazanych eksperymentów. Czemu jednak, pytają przeciwnicy tej teorii, pojawiła się ona już w latach pięćdziesiątych, gdy o żadnych zagranicznych inwestycjach w Polsce nie mogło być mowy? Sami lansują pogląd, że tak polują jakieś wyjątkowo wysoko postawione pijawki. Inne wilkołaki sądzą, że owe czarne samochody należą do Władców Cieni lub Tubylców Betonu, którzy w ten sposób zabierają dzieci pobłogosławione przez Gaję darem Szału. Jakakolwiek by nie była prawda, czarna limuzyna nigdy nie posiada numerów rejestracyjnych ani żadnych znaków szczególnych.

## SAMOCHÓD ŚMIERCI

*Skoro już jesteśmy przy samochodach, to przypomniała mi się historia, która zdarzyła się jednemu ze znajomych mojego znajomego. Zresztą, była to głośna swego czasu sprawa i nawet pisali o tym w gazetach. Otóż wędrując po lesie w poszukiwaniu grzybów, odnalazł on na jakiejś ustronnej polanie samochód. Jego kierowca popełnił samobójstwo i to już ładnych kilka tygodni wcześniej. Przez ten czas zdążył bardzo dokładnie zasmrodzić całe wnętrze. Jak wykazało milicyjne dochodzenie, denat nie miał żadnej bliższej ani dalszej rodziny, co pewnie właśnie pchnęło go do tego desperackiego kroku... nieważne. Znajomy w nagrodę za odnalezienie nieboszczyka dostał jego samochód – bardzo dobrze utrzymaną syrenkę, w owym czasie prawdziwe marzenie i los na loterii. Już wkrótce miał owego daru serdecznie dość. Dlaczego? Woń trupa nie dawała się w żaden sposób usunąć z samochodu, nie pomogło wietrzenie ani wymiana tapicerki. Można by rzec, że przeniknął on każdy cholerny atom w tym samochodzie! W każdym razie, znajomy chciał go sprzedać, lecz nie mógł: wszystkich odrzucał smród. Tułał się od giełdy do giełdy, zwiedził całą Polskę, ale interesu nie ubił. Wtedy, zdesperowany, podrzucił wóz z powrotem w to samo miejsce, gdzie go znalazł, aby zardzewiał. Swoją drogą miał facet szczęście, że nie zetknął się przy tym z Czerwonymi Szponami, które uważały ten las za swój...*

Każde miejsce, w którym popełniono samobójstwo, jest uważane przez ludzi i garou za nieczyste. W wypadku samochodu zapach rozkładającego się ciała stał się klątwą, która cały czas przypomina o tragicznym końcu poprzedniego właściciela. Może ona przybrać również inną postać: po ujechaniu pewnej liczby kilometrów kierowca może zobaczyć w tylnym lusterku coś, co sprawi, że straci na moment panowanie nad kierownicą i dojdzie do wypadku. Nie zawsze kończy się on śmiercią; zdarza się również, że kierujący oszaleje lub zostanie kaleką.

Samochód śmierci może być wprowadzeniem do całej tragikomicznej

opowieści z pojazdem jako „gorącym ziemniakiem", którego nie sposób się pozbyć. Skoro nie można go sprzedać, może uda się usunąć klątwę? Sposób, w jaki można tego dokonać, zostawiam Narratorowi. Szepcze się o pewnym Tubylcu Betonu, który skupuje takie właśnie pojazdy za niską cenę, a następnie odprawia nad nimi w Penumbrze *Rytuał oczyszczenia*, odganiając wszelkie złe duchy. Wreszcie albo zatrzymuje je dla siebie (ponoć na podwórku zgromadził już niezłą kolekcję drogich samochodów) albo sprzedaje z zyskiem na giełdach samochodowych. Ci jednak, którzy nigdy nie zetknęli się z samochodem śmierci, pukają się w czoło i uznają go za legendę.

## ŚMIERTELNY PUNKT

*Kilka lat temu jechałem wraz z moim znajomym, Krewniakiem, do Tych. Za nami jego brat bliźniak prowadził nowego poloneza, właśnie odebranego od dealera. Odbiliśmy kilka kilometrów od niego, nie widzieliśmy go w lusterku. W pewnym momencie się zatrzymaliśmy. „Zamieńmy się, teraz ty prowadzisz" mówi Krewniak. „Ale dlaczego?". „Mam tydzień do urodzin i chcę ich dożyć". Powiedział to jakoś dziwnie, jakby się czegoś niezmiernie bał. „O co chodzi, do cholery" pytam, a on nagle zaczyna skakać po jezdni jak wariat i machać rękami. Ledwie gościa ściągnąłem, gdy z trąbieniem wyminął nas jego brat. Przyhamował i chciał zjechać na pobocze, musiał wtedy wpaść w poślizg albo co, bo nagle jakoś nim zarzuciło, zjechał do rowu i walnął w drzewo. Gdy dobiegliśmy na miejsce, facet już nie żył. Znajomy Krewniak długo jeszcze rozpaczał, że zapomniał uprzedzić swego brata o tym feralnym miejscu. Podobno kilka miesięcy wcześniej zabił się tam jakiś gość i od tamtej pory nie było tygodnia, żeby kogoś stamtąd na cmentarz nie wywieźli. Policjanci mówili, że wszyscy, co tam poginęli, mieli mniej więcej tyle lat, co ów facet, który się jako pierwszy roztrzaskał. Usłyszawszy to, ściągnąłem moją watahę na miejsce i zrobiliśmy porządek.*

Podobnie jak w wypadku Samochodu Śmierci, miejsce tragedii zaczęło przyciągać kolejne ofiary. Co sprawia, że tylko niektóre z takich miejsc stają się przeklęte? Nie wiadomo; Teurgowie Tubylców Betonu usiłują od dawna zgłębić tą tajemnicę. Wiadomo jednak, że w Penumbrze zdarza się widzieć w takim miejscu coraz głębszą i ciemniejszą dziurę, drzewo zaś zaczyna powoli zmieniać się w Dziecię Skazy. Niedostrzeżone w porę, może stać się kolebką dla różnych zmór, które będą polować na przejeżdżających tą drogą kierowców i powodować groźne wypadki. Przywrócenie zachwianej równowagi zależy od czasu, jaki upłynął od pierwszego wypadku: na początku wystarczyć może umiejętne odprawienie *Rytuału oczyszczenia*, później trzeba będzie przywołać duchy zmarłych tam ludzi (począwszy od pierwszego zabitego) i ofiarować im żądane zadośćuczynienie. W krytycznej sytuacji przyjdzie wpierw stoczyć walkę z wyklutymi tam zmorami.

## PROROK

*To było chyba jedno z najdziwniejszych wydarzeń, jakie mi się przytrafiły. Jechałem właśnie tramwajem i łamałem sobie głowę nad pewną sprawą, której nie mogłem ugryźć z żadnej strony. Rzecz była niewygodna, jak gwóźdź w bucie. Wierciłem się na fotelu i myślałem aż do bólu głowy. I wtedy nagle usłyszałem: „Wiosna teraz jest piękna, ale jesień spłynie krwią". Podniosłem głowę i zobaczyłem jakiegoś ubogo odzianego dziadka, który wypowiedział te słowa. Do tej pory nie mogę przypomnieć sobie jego twarzy – spojrzenie jakby prześlizgiwało się po niej i nic nie zostawało w pamięci. Tajemniczy staruszek wysiadł na najbliższym przystanku i zniknął w tłumie, jakby go nigdy nie było. Popatrzyłem na innych ludzi: spoglądali na siebie w milczeniu i usiłowali zrozumieć, co mogą znaczyć te słowa.*

*Minęło kilka miesięcy, zapomniałem o całym zdarzeniu. I nagle, pewnego październikowego wieczora, zostaliśmy zaatakowani przez dużą, wędrowną watahę Tancerzy Czarnej Spirali. Cały szczep ruszył do boju. Walki trwały dwa tygodnie. Wreszcie udało nam się zlokalizować miejsce ich pobytu i wygubić do ostatniego; jeszcze mam blizny. Wtedy dopiero przypomniałem sobie dziwną przepowiednię z tramwaju.*

Stary prorok to kolejna tajemnicza postać, z którą mogą zetknąć się bohaterowie. Gdy nad miastem wisi jakieś niebezpieczeństwo, zagrażające równowadze, wówczas jego duch zsyła wizje na Teurgów oraz wypuszcza szponiaki i strzępiaki, aby pod ludzkimi postaciami wygłaszały ostrzeżenia, mające przygotować ludzi na nadchodzący kataklizm. Bohaterowie nie powinni nigdy odgadnąć ich tożsamości: niech tajemniczy ludzie pozostaną dla nich nierozwiązaną zagadką. W uzasadnionych przypadkach spotkany przypadkowo stary dziwak może podsunąć watasze podpowiedź lub wyprowadzić z zaułka bez wyjścia. Zawsze jednak uczyni w trudny do zrozumienia sposób.


Tomasz Tuszoło

# OBROŃCA LUDZKOŚCI

## TOREAD

Tekst nieautoryzowany przez firmę White Wolf

Autor należy do Polskiego Elizjum Świata Mroku (PESM)

Poniższy tekst jest tylko zarysem pomysłu, szkieletem scenariusza dla 3-4 śmiertelników. Powinien służyć jako preludium dla przyszłych wampirów. Dobrze by było, gdyby postacie znały się już wcześniej i tworzyły zespół. U mnie było to biuro detektywistyczne i moim zdaniem najlepiej właśnie od tego zacząć poniższą przygodę.

Teraz co nieco o klimacie. Warto, byście postarali się uzyskać nastrój rodem z cyberpunka – to zmyli graczy i będą się obawiali nie tego, czego powinni.

A więc do rzeczy. Oto obiecana historia.

Cała opowieść toczyć się będzie dookoła Pentexu, a raczej jego filii – NetWars. Firma ta zajmuje się produkcją gier sieciowych (coś *a la* Quake, ale o dużo wyższym stopniu zaawansowania technologicznego). Ponadto prowadzi ona badania nad eksperymentalnymi komputerami, nowymi zastosowaniami itede. To, o czym nikt nie wie, to jej podziemne, tajne laboratoria, w których przeprowadzane są eksperymenty na ludziach, wymyślane są śmiercionośne rodzaje broni i oddawana cześć Żmijowi. W ostatnim czasie na filie firmy zostały przeprowadzone, udane bądź nie, ataki terrorystyczne. Atakowały ją oczywiście wilkołaki, jednak w mieście, w którym rozgrywa się akcja, terroryści zostali ujęci przez ochronę firmy, po czym NetWars oddała ich w ręce lokalnych władz. Oczywiście, nie były już to te same osoby – prawdziwego losu wilkołaków można się tylko domyślać.

Otóż firma ta od dawna prowadziła badanie nad najnowszą grą o tytule „Obrońca Ludzkości". Wcielamy się w niej w specjalnego agenta, Jasona Murdocka (lub któregoś z jego kolegów z grupy operacyjnej), którego zadaniem jest eliminacja sił piekielnych na Ziemi, czyli wilkołaków, wampirów, upiorów itede, stanowiących zagrożenie dla „normalnych" ludzi. W grze również likwidujemy i rozpracowywujemy grupki ekoterrorystów, bandziorów i sekciarzy. Gra toczy się głównie w sieci, a świat wygenerowany przez NetWars stara się jak najbardziej „naśladować" rzeczywisty. Gracze nie wiedzą jednak, że w trakcie gry ich jaźnie zostają przeniesione do umbry. Gra ma za zadanie przemienić ich w posłuszne Pentexowi fomory.

Przygoda zaczyna się w momencie, gdy do biura naszych detektywów przychodzi piękna kobieta (jak u Chandlera), która przedstawia się jako Lilly i chce wynająć ich, aby odszukali jej zaginionego brata. Może im udzielić informacji na temat jego miejsca pracy, zamieszkania, studiów, znajomych – ogólnie rzecz biorąc wszystkiego, co siostra może wiedzieć o bracie, którego od jakiegoś czasu nie widziała. Tak naprawdę jest to klon stworzony przez Pentex, oryginał zginął w wypadku 5 lat temu. Ma za zadanie uwiarygodnienie akcji poszukiwawczej, poza tym ma nawiązać „bliższe" kontakty z jednym z graczy. Piękna, samotna, zagubiona i nieszczęśliwa dziewczyna powinna być łatwym łupem dla twardych i męskich detektywów.

A teraz garść informacji o zaginionym bracie – Merlinie. Jest to uzdolniony informatyk; w przeszłości był członkiem grupy hackerów o nazwie Moskito, którzy w ramach walki z systemem włamywali się do policyjnych baz danych, kradli ważne informacje z firm, ujawniali szwindle i manipulacje megakorporacji. Jednak Merlin po skończeniu studiów zmienił się i zaczął doceniać wygodne życie. Ściął włosy, założył garnitur, rozpoczął pracę. Traf chciał, że jego talent odkryła firma NetWars, w której zaczął pracować. Od razu został wcielony do sekcji zajmującej się rozwojem i badaniami. To właśnie on opracował algorytmy „Obrońcy Ludzkości". Pewnego dnia, gdy dopieszczał swoje dzieło, odkrył dziwne procedury, których znaczenie nie do końca rozumiał. Poprosił więc o pomoc dawnych znajomych, a oni zaczęli drążyć dalej. W końcu dane te dotarły do nosferatu imieniem John (pamiętacie „Słowo"? – jeśli tak, to wiecie, kto zacz), który zrozumiał ukryte niebezpieczeństwo i zareagował odpowiednio do zagrożenia. Merlin wraz z przyjaciółmi włamali się po raz ostatni oraz ukradli i zniszczyli większą część własnej pracy, po czym ukryli ją na serwerze Moskitów. Gdy NetWars zorientował się o stracie, wysłał swoich ludzi, aby odnaleźli złodziei, ci jednak zostali ukryci przez Johna. Nie chcąc wzbudzać podejrzeń, odtworzyli siostrę Merlina, aby wynajęła bohaterów. Firmie zależy, aby znaleźć Merlina, odzyskać dane i ukarać Moskitów. Dlatego Lilly poda graczom wszystkie dostępne informacje o byłych miejscach zamieszkania hackerów i ich zwyczajach.

Dzień czy dwa po przyjęciu zlecenia do biura zadzwoni współpracowniczka Merlina i zaoferuje im wszelką pomoc, jaką ona i firma może zaoferować. Jeżeli bohaterowie będą chcieli obejrzeć laboratoria i miejsce pracy zaginionego – nie ma problemu, zostaną tylko poproszeni o dyskrecję (konkurencja, szpiegostwo przemysłowe).

Oto kilka tropów, którymi mogą podążyć gracze:

### 1. Miejsce pracy

Budynek NetWars położony jest za miastem. To ogromna, nowoczesna budowla ze szkła i piaskowca, jednakże nie pozbawiona swoistego gotyckiego charakteru i ozdobiona gargulcami na dachach. Położona jest w centrum ogromnego francuskiego parku, w którym znajdują się fontanny, rzeźby i altanki. Park ten ma służyć jako miejsce wypoczynku i rekreacji pracowników podczas przerw w pracy. W środku znajduje się system zabezpieczeń rodem z XXI wieku, czyli mówiąc inaczej – dyskretna, permanentna inwigilacja, chociaż nie brakuje tu standardowych strażników.

Laboratorium Merlina jest miejscem wyjętym wprost z powieści cyberpunkowych. Niebieskie światło, chrom i metal, kable, komputery o zaawansowaniu technicznym daleko wykraczającym poza dostępną obecnie technologię. Tu właśnie można „poczuć" demo gry.

Monika, współpracowniczka Merlina, niewiele wie, jednak stara się być na tyle miła i pomocna, na ile może. Powie bohaterom, że Merlin w ostatnim czasie przechodził on swego rodzaju załamanie nerwowe i mówił coś o potworach żyjących nie tylko w programie. Tak samo zachowają się jego wszyscy przełożeni i znajomi z firmy.

Gracze na razie nie wiedza o podziemiach, o których wspomniałem wcześniej. Znajdują się tam tajne laboratoria i miejsca kultu. Przestrzeń ta jest najlepiej strzeżoną częścią budynku i dostanie się tam bez silnego wsparcia jest praktycznie niemożliwe.

### 2. Uniwersytet, znajomi i coś jeszcze

Oto, czego można dowiedzieć się o Merlinie od byłych profesorów i znajomych ze studiów: przerastał wszystkich wiedzą i pomysłami, był raczej samotnikiem, czasami miewał problemy z prawem. Z ważniejszych informacji bohaterowie otrzymają nazwę grupy hackerskiej i ich zwyczajowe miejsca spotkań – czyli knajpę Digital Anarchy. Szczególnie jeden z profesorów może im pomóc, jeżeli przekonają go, iż działają w dobrej sprawie – pokaże im zdjęcia członków grupy z wręczenia dyplomów. Jeżeli gracze wybiorą się do knajpy, przede wszystkim usłyszą ostrą muzykę industrialną lub techno. Oślepią ich stroboskopy i ultrafiolet. Tu mogą też spotkać jedną z członkiń grupy, która, gdy tylko się zorientuje, że ktoś o nią wypytuje, rzuci się do panicznej ucieczki. Jeżeli gracze się uprą, by ją złapać, pozwól im zobaczyć, gdzie się ukryła. Jednakże, gdy dobiegną tam, mieszkanie zastaną splądrowane, a ciało uciekinierki leżało będzie przy drzwiach wejściowych zmasakrowane tak, iż trudno będzie je rozpoznać. W chwili, gdy będą wychodzić, ekran komputera ożywi się i oznajmi, że właśnie nadszedł mail. Jest to wiadomość od jednego z Moskitów, iż zmienia adres zamieszkania i podaje nowy. Wiadomość jest oczywiście szyfrowana kluczem pgp, który znajduje się w komputerze. Pod podanym adresem bohaterowie nikogo nie zastaną, dom jest wystawiony na sprzedaż, a sąsiedzi zgodnie twierdzą, iż w ostatnich dniach nikt się tu nie wprowadzał. Cóż, Pentex nie śpi. Następnego dnia w gazetach pojawi się informacja o tajemniczych zwłokach wyłowionych z rzeki. Policja uważa, że ofiara została zaatakowana przez dzikie zwierzę. Szczegółem, który powinien zwrócić uwagę graczy, jest mały tatuaż komara widoczny na ręce wystającej spod czarnego worka.

### 3. Rodzice

Jest to dość ważny trop dla graczy, więc się postaraj, aby dotarli do niego na końcu, jeżeli natomiast nie wpadną na taki pomysł, to szkoda.

Dom rodziców Merlina znajduje się w sporym oddaleniu od miasta. Jest to właściwie mała rezydencja, z ogrodem i basenem. Jego ojciec to szanowany członek rady nadzorczej dużej korporacji, więc będziesz miał, drogi mistrzu, wygodną wymówkę, aby odwlec spotkanie, tłumacząc to ciągłymi wyjazdami starszego pana. Nie rozpisując się za bardzo, w domu rodziców znaleźć można zdjęcie Lilly i Merlina razem. Jeżeli gracze zapytają, kiedy zostało zrobione, dowiedzą się, że tuż przed wypadkiem samochodowym, w którym zginęła Lilly.

Jeżeli gracze zapytają o Merlina, dowiedzą się, że nie potrafił dogadać się z ojcem, cały swój czas poświęcał komputerom, nigdy też nie układało się dobrze pomiędzy rodzeństwem.

### 4. Terroryści (wilkołaki)

Zapomnij o tym, chociaż gracze mogą dowiedzieć się o atakach na inne filie firmy.

Czas teraz napisać, co zdarzy się w czasie, gdy bohaterowie będą zdobywali kolejne informacje. Jak już wszyscy wiemy, klon siostry został wysłany na przeszpiegi i będzie wypytywał graczy o postępy w dochodzeniu, tak często, jak to możliwe. To właśnie dlatego NetWars tak szybko odnajduje kolejnych członków grupy. Lilly będzie też się starała uwieść jednego (a może dwóch, wszak zazdrość czyni cuda) gracza. Jednocześnie zacznie się kampania reklamowa „Obrońcy Ludzkości". Wypuszczone demo od razu wespnie się na szczyty list przebojów, a gra powoli będzie się stawała hitem dekady. Trailery, playable dema, fanfiki, komiksy i plany wyprodukowania filmu na podstawie gry, jak i również gry RPG pod tytułem „Wilkołak: Apokalipsa". Na ulicach spotyka się pełno młodzieży z koszulkami reklamowymi gry, wszędzie słyszy się i mówi tylko o tym programie. Premiera zapowiadana jest na przyszły miesiąc. Jak więc widać, czasu jest niewiele.

Gdy uznasz, że gracze już dość się naszperali i powoli stają w martwym punkcie, to nadejdzie czas na kolejne spotkanie. W nocy w domu któregoś z graczy pojawi się Nosferatu. Bez słowa zabierze postać do jednego ze swoich schronień, tam gdzie ukrywa się Merlin. Warto, aby był to bohater, którego nie uwodzi Lilly (wyjaśnienia za chwilę). John wraz z poszukiwanym naświetlą postaci sytuację. W tym samym czasie Lilly, która zorientowała się o spotkaniu, zacznie zabijać. Najpierw będzie się starała napuścić uwodzonych na resztę grupy, a jeżeli to jej nie wyjdzie, sama spróbuje ich zlikwidować. Będzie ciężkim przeciwnikiem dla graczy, gdyż została ulepszona wieloma cyborgizacjami. W ostateczności posłuży jako żywa bomba.

John wtajemniczy graczy w swój plan, polegający na wdarciu się do budynku NetWars i zniszczeniu go.

Szczegóły fabuły pozostawiam Tobie, drogi mistrzu. W trakcie akcji zbrojnej niedobitki Moskitów będą się starały zniszczyć bazy danych firmy. Niestety, i tym razem NetWars okaże się szybszy. Programów już dawno nie ma tam, gdzie szukają hackerzy, a na ich miejsce podłożone zostały zabójcze wirusy. Moskitom co prawda uda się w końcu znaleźć pliki, ale nie dożyją chwili, gdy będą się mogli cieszyć się swoim sukcesem.

W trakcie walki gracze będą mieli okazje zwiedzenia podziemnych laboratoriów i poznania prawdziwego oblicza firmy. Fomory często będą podszywały się pod normalnych strażników, postaraj się więc, aby nie zamieniło się to w bezmyślne turlanie kostkami, ale uczyń z tego sceny pełne niepewności. Przecież gracze nie wiedzą, kto jest fomorem, a kto tylko biednym, głupim strażnikiem, który drży w obawie o własne życie. Bohaterowie są ludźmi, a nie potworami, więc bezsensowne zabijanie nie powinno mieć miejsca. Pozwól im wysadzić budynek. Uciec przed policją. A nawet wymyślić sobie sensowne alibi, chociaż musi być ono naprawdę wiarygodne, jako że w obecnej chwili są jednymi z głównych podejrzanych. Gdy poczują smak zwycięstwa...

W gazecie pojawi się artykuł o przyspieszonym wypuszczeniu na rynek przez firmę Black Wolf gry RPG o znanym graczom tytule, jej sukces jest tak wielki, że film oparty na tej podstawie niedługo zawita do kin...

Redaguje:
ja i kilka
*innych* osób

# NOWA KRAINA GOBLINÓW 39

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

## JAK ZOSTAŁEM POSZUKIWACZEM PRZYGÓD?

### Autentyczne historie bohaterów

*Od czasu do czasu, gdy któryś z graczy zaczyna prowadzić nową postać, wpada na pomysł wymyślenia historii swego bohatera. Większość Mistrzów Gry wręcz wymaga spisania takiej historii na kilku stronach papieru podaniowego (nie mylić z papierem śniadaniowym). W ten właśnie sposób powstały setki wiekopomnych dzieł. Niektóre z nich mamy zamiar wam zaprezentować.*

### AD&D

Wielki Mściciel

Nienawidzę krasnoludów. Pewnego razu gdy byłem mały moja matka zostawiła mnie samego w domu (ojciec był w tym czasie na wyprawie wojennej) i pojechała w odwiedziny do swojej przyrodniej siostry. Gdy dotarła na miejsce okazało się, że kuzynka przyrodniej siostry mojej matki będzie niedługo rodzić. Ojcem dziecka był mój chrzestny ojciec, szwagier mojej matki. Wiedziała jednak o tym tylko moja stryjeczna ciotka i nikomu nie powiedziała, bo nie chciała robić skandalu w rodzinie. Moja matka widząc, że z kuzynką nie jest najlepiej, wysłała pasierba swej przyrodniej siostry po znachorkę do sąsiedniej wsi. Po drodze napadła go banda krasnoludów, znachorka nie dotarła na czas, a dziecko zmarło przy porodzie. Dlatego właśnie nienawidzę krasnoludów.

### Warhammer

Pechowiec

Mój ojciec był kowalem w niewielkim miasteczku Ehrenberg. Pewnego razu moja młodsza siostra została rozszarpana w lesie przez skaveny. Gdy dowiedziała się o tym moja matka, to dostała szału i wyskoczyła oknem łamiąc sobie kark. Na pogrzeb mieli przyjechać moi dziadkowie, ale po drodze zostali napadnięci i zabici przez rozbójników. Kilka dni później w kuźni wybuchł pożar i płomienie spaliły żywcem mego ojca. Wkrótce wybuchła zaraza i zabiła trzech moich braci. Wreszcie przez miasteczko przeszedł straszny huragan (*ten Stary Świat, to jednak przerażające miejsce – przyp. red.*) i zniszczył kilkanaście domów. Pod gruzami jednego z nich zginęła moja narzeczona. Wtedy właśnie postanowiłem wyruszyć w świat.

### Earthdawn

KSENOMANTA

W przeszłości moja matka i ojciec byli KSENOMANTAMI. Pewnego dnia do mego domu przyszli inni KSENOMANCI i zabili moich rodziców. Przeżyłem atak KSENOMANTÓW ponieważ matka schowała mnie w piwnicy. Zostałem znaleziony i wychowany przez przyjaciela rodziny, który był KSENOMANTĄ. Odkrył we mnie talent i zrobił ze mnie KSENOMANTĘ. Teraz poprzysiągłem, że będę zabijał i walczył przeciw zgrupowaniom KSENOMANTÓW.

## KĄCIK MUZYCZNY

Dziś dzięki uprzejmości Łośki przedstawiamy Wam dwuzwrotkową *Balladę o Mistrzu Gry.*

Mistrz Gry to bezduszna istota,
Która za mało daje złota,
Mści się na graczach,
Szczuje ich psami,
Nie szczędzi smoków,
Mutantów i zranień.
*Chórek:*
Upieczemy Mistrza Gry,
Abyś spokój miał i ty.

Gracze powinni Mistrzów Gry wybić,
By nie mogli im się sprzeciwić,
Nastanie spokój,
I radość wszędzie,
Kto graczom podskoczy?
Już nic im nie będzie.
*Chórek:*
Upieczemy Mistrza Gry,
Abyś spokój miał i ty.

***Łośka***



# DZISIAJ GALERIA SKAVEŃSKA!



## IN MEMORIAM

### Shadowrun

– Wskakuję na czołg i zatykam szmatą lufę...
– Ręce do góry i pod ścianę! Ale już!
– Ale szybka winda...
– Strzelam na oślep...
– Ja wskoczę do środka, a wy mnie ubezpieczajcie...

### Warhammer

– Ucieknę im wyskakując oknem. Nie będą chyba na tyle głupi, żeby skakać z takiej wysokości...
– Jeśli się boisz, to wejdę tam pierwszy...
– Pożegnaj się z życiem, demonie...
– Nie siedźmy tu tak, bo zanudzimy się na śmierć. Lepiej otwórzmy ten grobowiec...
– Ja latam! Hurrraaa! Ja lataaaam...
– Co ty, synku, wiesz o zabijaniu...
– Wydaje ci się, że jak jestem ciężko ranny, to możesz sobie ze mnie bezkarnie drwić...
– O, dźwignia...
– Trzeba mieć fantazję, dziadku!

# Nawigator sklepowy

## Adresy sklepów z grami

| Adresy sklepów | Wszystkie produkty firmy MAGw ciągłej sprzedaży | Kostki wielościenne | Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych | Gry fabularne | Systemy bitewne | Gry strategiczne | Gry planszowe | Gry karciane | Artykuły modelarskie | Makiety | Czasopisma | Książki | Możliwość gry na miejscu | Zabawki | Puzzle | Komiksy | Gry Komputerowe | Sprzedaż wysyłkowa |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sklep „MAG – Goblin", Warszawa Galeria handlowa stacji metro Centrum róg ul. Marszałkowskiej i al. Jerozolimskich Pawilon 2001A | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | | | |
| Sklep „IMP-Ogryn", ul. Szewska 6, 3p, 50-053 Wrocław tel. (0-71) 343 88 61 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | |
| Sklep „MAG", ul. Piotrkowska 90, 90-103 Łódź www.lodz.pdi.net/~plvimall/games.htm | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | ✔ | ✔ | | | | ✔ | |
| Księgarnia „BESTSELLER" 02-679 Warszawa ul.Modzelewskiego 81 tel.844-35-93 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | ✔ |
| „BARD" Centrum Gier 31-135 Kraków, ul. Stefana Batorego 20 tel./fax. (0-12) 632-07-35 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | | | ✔ |
| „FANTASY SHOP" 31-060 Kraków, pl. Wolnica 13 tel./fax. (0-12) 430-57-27 w. 11 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | | | ✔ |
| Sklep BAZYL. Dom Handl. ODZIEŻOWIEC Szczecin, al. Niepodległości 19 tel. 0-501-754-119 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | | | ✔ |
| STREFA 51 Płn. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel.0-601-304470, 654-98-11 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | ✔ | ✔ | ✔ | | | | | ✔ |
| STREFA 51 ul. Powroźnicza 18/20 80-825 Gdańsk, tel. (0-58) 305 30 11 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | ✔ | ✔ | ✔ | | | | | ✔ |
| Centrum Gier „BARD", 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 0 602 689 929 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | | | ✔ |
| Sklep ONO, tel. (032) 513979 Pl. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | ✔ | | ✔ | ✔ | | | |
| Księgarnia PROGRESOR ul. Malczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0 601 306671 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | ✔ | ✔ | | | | | |
| CENTRUM GIER 50-117 Wrocław ul. Igielna 17 tel. 0-77 57-87-36 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | ✔ | ✔ | | | | | | |
| Sklep SZEHEREZADA, fax. 0-12 476683, tel.0-601 47 66 83 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | ✔ | | | ✔ | ✔ | | |
| Sklep SZEHEREZADA,Rzeszów ul.Warszawska 5/7 (1 piętro) tel.0601337966 (na rozjeździe Warszawa-Lublin) | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | ✔ |
| Księgarnia SASKA, tel.6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ |
| Księgarnia FABER i FABER, tel.49-12-65 ul. Puławska 11, 02-515 Warszawa | | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | ✔ | ✔ | | | | | | ✔ |
| Capri COMPUTERS, tel. 642-73-38 ul. Cypryjska 29 02-767 Warszawa | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | ✔ | | | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | |
| Sklep R.A.R. ul.Grzegórzecka 32a, Kraków fax.0-12 635 17 77 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | | ✔ |
| Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | ✔ | | ✔ |
| ARKANA Książki, tel. 39-94-17 ul. Słowackiego 4 01-627 Warszawa | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | | | ✔ | ✔ | | | | | | |
| ELFOLAND-WOLA (SKLEP I KLUB) ul. SOKOŁOWSKA 24/26 (wejście od Żytniej) WARSZAWA | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | | ✔ |
| ELFOLAND-MOKOTÓW tel.8493481 ALEJE NIEPODLEGŁOŚCI 148 (metro Pola Mokotowskie) WARSZAWA | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | | |
| CENTRUM GIER tel.324 34 07 65-071 Zielona Góra ul. Sobieskiego 8/10/5 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | | | ✔ | ✔ | | | |
| SKLEP „GAROU" RZESZÓW ul.ASNYKA 10pokój3, 3 piętro | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | ✔ | | |
| RYNEX, Płockie Centr. Handl., hala nr 3 box 24 ul.Rembielińskiego 6, 09-400 Płock | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | ✔ | | | |
| CYBER SMOK 71-118 Szczecin ul.Wyzwolenia 42 tel.0-91 452-30-51 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | ✔ | | ✔ |
| G.K.W. BELLONA Warszawa tel.826-17-07 ul.Krakowskie Przedmieście11 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | ✔ | | | ✔ | ✔ | | |
| GRYFIN 38-200 SIERADZ ul.ŻWIRKI I WIGURY 3 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | ✔ | | | | | ✔ | | | | ✔ | |
| GRYFIN POZNAŃ PLAC WIOSNY LUDÓ, paw 3 | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | | ✔ | ✔ | ✔ | | | | | |

# ODGŁOSY Z KUŹNI

Tak wyszło, że ostatnio nic nie wyszło – wiadomo: wakacje. Ludzie wolą wydawać pieniądze na wycieczki, a nie książki. Stąd i wydawcy jakby przycichli. Dlatego też tym razem o planach dalekosiężnych bardziej.

W drukarni są:

1. **Oko Yrrhedesa** Andrzeja Sapkowskiego, czyli nieco poprawiona wersja gry, którą AS napisał dla naszego wydawnictwa przed kilku laty. Świetny prezent dla wkraczających w świat RPG.
2. **Przeznaczenie miecza** to już ostatni tom trylogii **Siódmy miecz** Duncana. Zachęcać chyba nie trzeba.

Można ich się spodziewać lada dzień.

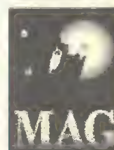
Z bliższych planów:

1. **Labirynt 5**, czyli 80 stron z przygodami, artykułami i cennymi informacjami przeznaczonych do **WFRP**, ale przydatnych również każdemu miłośnikowi *fantasy*.
2. **Krasnoludzkie wojny** – czwarta część kampanii **Kamienie Zagłady**. Przypominam, że to wstęp do zakończenia, które jeszcze się nie ukazało na rynku zachodnim, więc i Wy będziecie musieli na nie nieco poczekać. Przygodę można oczywiście rozegrać niezależnie – zarówno od poprzednich epizodów, jak i od tego jeszcze nie wydanego.
3. **Koszmar z prestworzy** (przygoda 80 stron) oraz oba tomy **Mieszkańców Barsawii** najpewniej pojawią się naraz. Polecam skorzystać z niezwykłej oferty sprzedaży!
4. **Księga Żmija** – wszyscy wiedzą o co chodzi. Planowany termin wydania: wrzesień.
5. **Almanach potworów** cthulhistycznych – to co cthulthyści lubią najbardziej.
6. **Labirynt 6**, o którym więcej już chyba nie trzeba pisać.
7. **Milion otwartych drzwi** – fenomenalne *science fiction*, autorstwa Barnesa. Czegoś takiego ponoć dawno nie było.
8. **Północna granica**, czyli pierwszy tom niesamowitego cyklu znanego polskiego autora, Feliksa W. Kresa.
9. **Riddle of Stars** Patrici McKillip. Ten cykl Andrzej Sapkowski umieścił na liście bestsellerów *fantasy*!
10. **Pyłki** Jeffa Noona, czyli nawiązująca do **Wurta** opowieść o Manchesterze przyszłości. Już w redakcji...
11. W redakcji jest także **Schismatrix** Sterlinga, mistrza *cyberpunku*. Miłośnicy tego nurty fantastyki z pewnością będą zadowoleni.

*Tomek*



# SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA




Wszystkie ceny aktualne do
15.10.1999

## ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

**DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na poczcie).**

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

### KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane pod nazwami produktów, które reprezentują.

**UWAGA:** Symbol ☆ przy kodzie oznacza, że nakład uległ tymczasowemu wyczerpaniu – produkt można zamawiać, ale czas realizacji zamówienia będzie dłuższy. Symbol ❖ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości przypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna. Symbol * oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

**UWAGA:** Oznaczenia po nazwie produktu:
**R** – rozszerzenie zasad, **O** – opis miejsca, **P** – przygoda.

## GRY FABULARNE

### Numery archiwalne Magii i Miecza

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-68
MIM25 – MIM68 4,90 zł
*Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56 i 67-68 są podwójne.*

### Prenumerata Magii i Miecza

Prenumerata półroczna od numeru 70 do numeru 75
PP70 24,00 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 70 do numeru 72
PK70 13,00 zł

### Labirynt

Labirynt nr 1
LB1 3,90 zł

Labirynt nr 3
LB3 15,00 zł

Labirynt nr 5: Warhammer
LB5 29,00 zł

Labirynt nr 6: Zew Cthulhu
❖LB6 39,00 zł

### Warhammer

Podręcznik podstawowy
WHRPG 79,00 zł

Ekran Mistrza Gry (R)
WHEMG 22,00 zł

Galeria bohaterów (R)
WHBOH 20,00 zł

Księga wiedzy tajemnej (R, P)
WHKWT 22,00 zł

Potępieniec (R, P)
WHPOT 22,00 zł

Zamek Drachenfels (O)
WHZAD 21,00 zł

Midddenheim: Miasto Białego Wilka (O)
WHMBW 22,00 zł

Licznistrz (P)
☆WHLCZ 22,00 zł

Mroczny cień śmierci (P)
WHMRC 24,00 zł

*Wewnętrzny wróg:* *(kampania)*

Wewnętrzny wróg (cz. 1)
WHWEW 22,00 zł

Cienie nad Bögenhafen (cz. 2)
WHCBO 19,00 zł

Śmierć na rzece Reik (cz. 3)
WHŚRR 24,00 zł

Szara eminencja (cz. 4)
WHSZE 24,00 zł

Źle się dzieje w Kislevie (cz. 5)
WHKIS 35,00 zł

Imperium w płomieniach (cz. 6)
WHIMP 32,00 zł

*Kamienie Zagłady* *(kampania):*

Ogień w górach (cz. 1)
☆WHOWG 32,00 zł

Krew w ciemnościach (cz. 2)
WHKWC 29,00 zł

Skała śmierci (cz. 3)
WHSKS 29,00 zł

Krasnoludzkie wojny (cz. 4)
❖WHKRW 32,00 zł

### Earthdawn – Przebudzenie Ziemi

Podręcznik podstawowy
EDRPG 69,00 zł

Księga wiedzy (R)
EDKWI 45,00 zł

Barsawia (O)
EDBAR 69,00 zł

Mieszkańcy Barsawii (R)
❖EDMB1 45,00 zł
❖EDMB2 45,00 zł

Mgły zdrady (P)
EDMZD 32,00 zł

Koszmar z przestworzy (P)
❖EDKZP 32,00 zł

### Zew Cthulhu

Podręcznik podstawowy, wersja 5.5
ZCW55 72,00 zł

Księga Strażnika (R)
ZCKST 16,00 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic (R)
ZCPBT 35,00 zł

Xięga bestyj (R)
ZCXIB 15,00 zł

Cthulhu 1990 (R)
ZCDZI 17,00 zł

Almanach potworów (R)
❖ZCALP 39,00 zł

Krainy Snów (O, P)
ZCKRS 59,00 zł

Przerażające podróże (P)
ZCPOP 21,00 zł

Serce grozy (P)
ZCSEG 27,00 zł

Maski Nyarlhotepa (P)
ZCMAN 79,00 zł

### Śródziemie

Podręcznik podstawowy
ŚRRPG 52,00 zł

Stwory Śródziemia (R)
STŚRD 24,00 zł

Przewodnik po Śródziemiu (O)
ŚRPPS 35,00 zł

W poszukiwaniu palantira (P)
STWPP 28,00 zł

Władca Pierścieni (gra fabularna)
PIRPG 47,00 zł

### Wilkołak: Apokalipsa

Podręcznik podstawowy
WARPG 59,00 zł

Ekran Narratora (R, P)
WAEKR 15,00 zł

Podręcznik gracza (R)
WAPGR 50,00 zł

Podręcznik Narratora (R)
WAPNA 32,00 zł

Księga Żmija (R)
❖WAKZM 39,00 zł

Rytuał przejścia (R, P)
WARPR 20,00 zł

W krwawym blasku Księżyca (P)
WAWKB 33,00 zł

### Mechawojownik

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł

### Dzikie Pola

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł

W stepie szerokim (R, P)
DPWSS 38,00 zł

Ogniem i mieczem (R, P)
DPOIM 38,00 zł

### Kryształy Czasu

Podręcznik podstawowy
☆KCRPG 65,00 zł

Almohadowie (R, O)
❖KCALM 39,00 zł

### Inne

Oko Yrrhedesa
OYRPG 25,00 zł

Aphalon
*APPOD 45,00 zł

---

**Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma**

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł ...........
słownie ...........
wpłacający ...........
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY)
**MAG**
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
pobrano opłatę zł ...........
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł ...........
słownie ...........
wpłacający ...........
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY)
**MAG**
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
pobrano opłatę zł ...........
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty
zł ...........
słownie ...........
wpłacający ...........
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY)
**MAG**
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
pobrano opłatę zł ...........
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku
zł ...........
słownie ...........
wpłacający ...........
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY)
**MAG**
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
pobrano opłatę zł ...........
podpis przyjmującego

| Lp. | Kod | Nazwa | Ilość (sztuk) | Suma (nowe złote) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| Ogólna wartość zamówienia | | | | |
| Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł) | | | | |
| Koszty wysyłki | | | | 5,00 zł |
| Całkowita suma wpłaty | | | | |

15.10.99


| Lp. | Kod | Nazwa | Ilość (sztuk) | Suma (nowe złote) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| Ogólna wartość zamówienia | | | | |
| Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł) | | | | |
| Koszty wysyłki | | | | 5,00 zł |
| Całkowita suma wpłaty | | | | |

15.10.99

| Lp. | Kod | Nazwa | Ilość (sztuk) | Suma (nowe złote) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| Ogólna wartość zamówienia | | | | |
| Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł) | | | | |
| Koszty wysyłki | | | | 5,00 zł |
| Całkowita suma wpłaty | | | | |

15.10.99

| Lp. | Kod | Nazwa | Ilość (sztuk) | Suma (nowe złote) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| Ogólna wartość zamówienia | | | | |
| Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł) | | | | |
| Koszty wysyłki | | | | 5,00 zł |
| Całkowita suma wpłaty | | | | |

15.10.99


## GRY KARCIANE

### INFERNO – MAGAZYN GIER KARCIANYCH

Nr 1
☆INF01 3,50 zł

Nr 2
INF02 3,50 zł

Nr 3
INF03 4,80 zł

Nr 4
❖INF04 4,80 zł

### DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

Zestaw dodatkowy
DTDOD 6,50 zł

Warzone
DTWAR 6,00 zł

Apokalipsa
DTAPO 9,50 zł

Paradise lost
DTPAL 8,00 zł

### DARK EDEN: MROCZNY RAJ

Talia podstawowa
DESTA 28,00 zł

Zestaw dodatkowy
DEDOD 9,00 zł

### KULT

Talia podstawowa
KTSTA 35,00 zł

Zestaw dodatkowy
KTDOD 8,00 zł

Inferno
KTINF 8,00 zł

## INNE

### BATTLETECH

Battletech: Kompendium (R)
BTKOM 34,00 zł

### WARZONE – GRA BITEWNA

Kompendium, tom 1: Świt wojny (R)
WZSWW 55,00 zł

Kompendium, tom 2: Bestie wojny (R)
WZSBW 55,00 zł

### CHAOS PROGENITUS – GRA KOŚCIANA

Zestaw podstawowy
CHSTA 19,00 zł

Zestaw dodatkowy
CHDOD 14,00 zł

## LITERATURA

### LITERATURA RPG

Czarnoksiężnik Drachenfels (Warhammer)
BEDRA 12,00 zł

Czerwone pragnienie (Warhammer)
BEPRK 12,00 zł

Konrad (Warhammer, trylogia „Konrad" cz. 1)
☆BEGK1 13,90 zł

Zrodzony z cienia (Warhammer, trylogia „Konrad" cz. 2)
BEGK2 13,90 zł

Ostrze (Warhammer, trylogia „Konrad" cz. 3)
BEGK3 13,90 zł

Kiedy ogarnie cię szał (Wilkołak)
WAKOS 16,90 zł

Księga loda (Zew Cthulhu)
ZCKSI 12,00 zł

Pierścień tęsknoty (Earthdawn)
EDPIT 19,90 zł

Śmiech mrocznych bogów (Warhammer)
BESMB 15,90 zł

Wieczna Genevieve (Warhammer)
☆BEGEN 14,50 zł

Zaragoz
❖BEGZZ 13,90 zł

### BELETRYSTYKA

Clive Barker „Everville"
SMCB1 34,00 zł

C. J. Cherryh „Przybysz" (cz. 1 trylogii)
SMCC1 23,00 zł

C. J. Cherryh „Najeźdźca" (cz. 2 trylogii)
SMCC2 23,00 zł

C. J. Cherryh „Spadkobierca" (cz. 3 trylogii)
SMCC2 29,00 zł

John Crowley „Późne Lato"
SMJC1 18,50 zł

Stephen R. Donaldson
„Skok w konflikt: Prawdziwa historia" (cz. 1 cyklu)
SMSD1 10,00 zł

Stephen R. Donaldson
„Skok w wizję: Zakazana wiedza" (cz. 2 cyklu)
SMSD2 29,00 zł

Dave Duncan „Niechętny szermierz" (cz. 1 trylogii)
SMDD1 22,00 zł

Dave Duncan „Dar mądrości" (cz. 2 trylogii)
SMDD2 23,00 zł

Dave Duncan „Przeznaczenie miecza" (cz. 3 trylogii)
SMDD3 23,00 zł

Philip Jose Farmer
„Gdzie wasze ciała porzucone" (cz. 1 cyklu)
SMPF1 13,90 zł

Philip Jose Farmer
„Najwspanialszy parostatek" (cz. 2 cyklu)
SMPF1 15,90 zł

C. S. Friedman
„Świt Czarnego Słońca" (cz. 1 trylogii)
SMCF1 29,90 zł

William Gibson, Bruce Sterling „Maszyna różnicowa"
SMBS1 19,90 zł

Jeff Noon „Wurt"
SMJN1 19,90 zł

Bruce Sterling „Święty płomień"
SMBS2 18,90 zł

Sean Stewart „Wskrzesiciel"
SMSS1 13,90 zł

Sean Stewart „Kres Obłoków"
SMSS2 22,00 zł

Michael Swanwick „Stacje Przypływu"
SMMS1 15,90 zł

Michael Swanwick „Córka żelaznego smoka"
SMMS2 23,00 zł

Walter Jon Williams „Aristoi"
SMWW1 19,90 zł

Walter Jon Williams „Metropolita" (cz. 1 cyklu)
SMWW2 19,90 zł

Walter Jon Williams
„Miasto w płomieniach" (cz. 2 cyklu)
SMWW3 19,90 zł

Gene Wolfe „Miasteczko Castleview"
SMGW1 15,90 zł

Gene Wolfe
„Ciemna Strona Długiego Słońca" (cz. 1 cyklu)
SMGW2 22,00 zł

Gene Wolfe „Jezioro Długiego Słońca" (cz. 2 cyklu)
SMGW3 22,00 zł

David Zindell „Nigdylia: Śmierć pilota"
SMDZ1 22,00 zł

David Zindell „Nigdylia: Schizma"
SMDZ2 22,00 zł

# EARTHDAWN
# PRZEBUDZENIE ZIEMI

## NIE DAJ SIĘ WYPRZEDZIĆ HORROROM




UZUPEŁNIJ SWÓJ KSIĘGOZBIÓR!

Masz niezwykłą okazję zamówić oba tomy „Mieszkańców Barsawii" po okazyjnej cenie 75 złotych (plus 5 zł na koszty wysyłki).






Ale to jeszcze nie wszystko! Jeśli do wspomnianej sumy dołożysz 24 złote (czyli w sumie wydasz 99 zł + 5 zł na koszt przesyłki), otrzymasz przygodę „Koszmar z przestworzy".

TAKA OKAZJA SIĘ NIE POWTÓRZY!

## ZABEZPIECZ SIĘ JUŻ DZIŚ

O MNIE ZAWSZE WARTO PRZECZYTAĆ




...NO MOŻE NIE TYLKO O MNIE